格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

丹藤武敏／F.E.A.R.

vk.com/qdrn_trpg

KENZEN MUSO

НРИ боевик с единоборствами

Бесподобный кулак зен

О ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ

Перед вами русский перевод настольной ролевой игры Кензен Мусо – “НРИ боевик с единоборствами – Бесподобный кулак зен” (格闘アクションRPG 拳禅無双) от FarEast Amusement Research (F.E.A.R.). Перевод выполнен vk.com/qdrn_trpg.

Это не дословный перевод книги, но он включает все необходимые для игры правила. В переводе упущеные разделы рассказывающие о очевидных для большинства игравших в НРИ вещах: «Что такое НРИ», «Роль игроков и мастера» и т.п. Сокрашен объем раздела о мире игры и ключевых персонажах. В разделе мастера отсутствует общая, не специфическая для этой игры, информации о проведении сессии: «Как готовится к игре», «Как собрать группу» и т.п. В перевод так же не включен раздел сценариев, в котором были представлены 2 готовых сценария.

Имея опыт игры в другие НРИ, у вас не должно возникнуть трудностей при проведении игры используя этот перевод. Если вам хочется посмотреть как мог бы выглядеть полный перевод – вы можете почитать английский перевод Double Cross – ещё одной игры от F.E.A.R. с очень похожей структурой книги.

Часть иллюстраций использованных в оформлении перевода не принадлежит к оригинальной книге, а взята из различной манги.

Версия перевода: 0.1.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 4
ПИ и НПИ 4
Бойцы 4
Школы и стили 4
Округление 4
Игровые обозначения 4
Все необходимое для игры 5
РАЗДЕЛ ИГРОКА 7
Быстрый старт 7
Персональная информация 38
Жизненный путь 38
Конструирование 46
Выбор классов 46
Значения характеристик 46
Получение секретных техник 48
Получение приемов 48
Классовая информация 49
Информация о приемах 49
Карате 51
Армейский рукопашный бой ... 54
Школа уличного боя 57
Традиционные боевые искусства 60
Дзюдо 63
Школа пьяного кулака 66
Стиль богомола (Танланцюань) 69

Ниндзюцу 72
Кулак восьми пределов (Бацзицюань) 75
Профессиональный реслинг 78
Бокс.....81
Муай-тай 84
Сила 87
Скорость 90
Техника.....93
Хитрость 96
Предметы 99
Сложность приобретения и очки резерва 99
Виды предметов..... 100
Таблица образ жизни..... 101
Таблица дополнений к образу жизни 102
Таблица брони 103
Таблица опций 105
Таблица сторонников..... 107
Таблица жилья 109
Прочие предметы..... 110
Завершение конструирования 111
Заполнение оставшейся информации 111
ПРАВИЛА ИГРЫ 113
Правила проверки..... 113
Процедура проверки..... 113
Противостояние..... 116
Течение игры.....118
Течение сессии 118
фаза подготовки к игре..... 118
Фаза игры..... 118
Сцены..... 119
Фаза после игры 121
Развитие персонажей..... 122
Правила боя 123
Раунд 123
Процесс боя 125
Позиция и перемещение 128
Позиция 128
Атака и защита.....129
Атака..... 129
Течение атаки..... 129
Типы повреждения..... 131
Раны и восстановление 132
Статус «бой невозможен» 132
Смерть 132
Взгляд в бездну..... 133
Слабость 133
Секретные техники и приемы135
Секретная техника..... 135
Приемы 135
Использование секретных техник и приемов 136
Сложение эффектов..... 136
Окончание действие эффектов.. 136
Применение эффектов против нескольких персонажей 136
Киаи карты 137
Получение киаи карт..... 137
Передача киаи карт..... 137
Использование киаи карт 137
Киаи карты мастера..... 137
Прочие правила.....138
Прикрытие..... 138
Прочее повреждение..... 138
Состязательные правила 139
МИР КЕНЗЕН МУСО.....141
Организации..... 141
Значимые персонажи..... 144
РАЗДЕЛ МАСТЕРА 152
НПИ 152
Правило семи..... 152
Противники..... 152
Приемы противников..... 153
Список Противников 154

ВСТУПЛЕНИЕ

Кензен Мусо (Бесподобный кулак зен) это настольная ролевая игра о боевых искусствах, стремящаяся передать атмосферу турниров по единоборствам, файтинг игр, а также аниме и манги о боевых искусствах.

ПИ И НПИ

Все персонажи Кензен Мусо делятся на персонажей игроков, для которых в тексте используется сокращение "ПИ", и всех остальных персонажей – не персонажей игроков, для которых в тексте используется сокращение "НПИ".

БОЙЦЫ

Основные персонажи в этой игре, как ПИ так и НПИ, являются мастерами того или иного стиля единоборств, и зовутся "бойцами". Слова персонаж и боец используются в тексте взаимозаменяемо.

ШКОЛЫ И СТИЛИ

Кензен Мусо основана на реальных стилях, школах и направлениях единоборств, стараясь передать их суть в игровой форме. Однако, это все же игра, поэтому некоторые названия и техники существующие в Кензен Мусо могут отличится от реальных.

ОКРУГЛЕНИЕ

Получившиеся при подсчетах дробные числа округляются вниз, за исключением случаев когда указано обратное.

ИГРОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

- **nD** – бросить n шестигранных кубиков и сложить значения. Например: если на броске 2D (2х кубиков) выпадет [3] и [5], результат будет [8].
- **D66** – бросить 2 кубика, значение выпавшее на одном кубике будет десятками, на втором – единицами. Таким образом можно получить 36 различных результатов (от 11 до 66). Вы должны заранее выбрать какой куб будет отвечать за десятки, а какой за единицы. Для облегчения процесса можно использовать кубики разного цвета.
- **ROC** – "Roll or Choice". Вы можете решить: бросить ли кубик или самим выбрать один из вариантов. После броска кубика можно поменять выпавший результат.

В тексте игры можно встретить следующие обозначения для игровых терминов. Если тот или иной термин используется в формуле, замените его на соответствующие числовое значение.

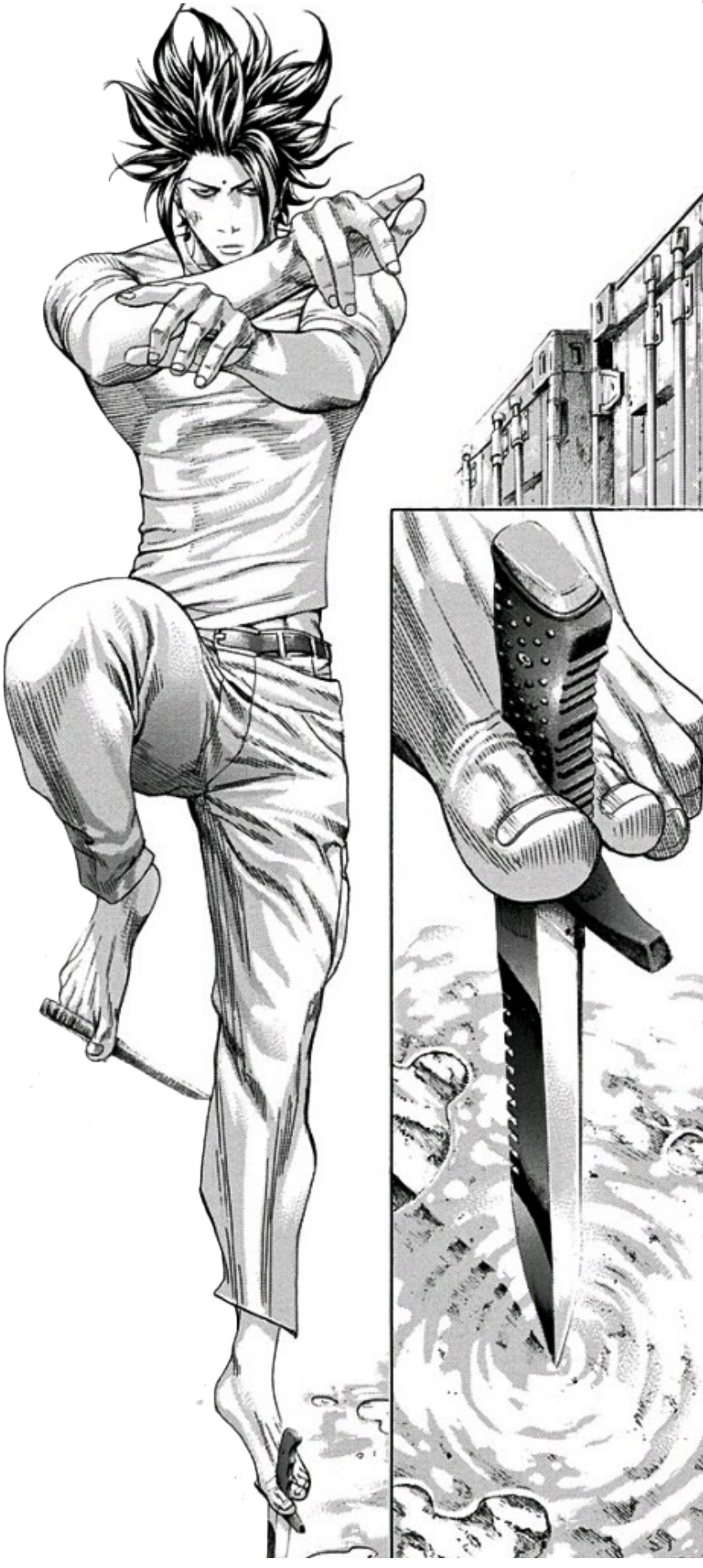
- **[ ]: Значение характеристики, боевое значение.** Например: [Базовое значение силы].

А так же **формулы**, например: [2D + уровень класса].

- **{ }: Прием, секретная техника.** Например: {Смертельный удар}.
- **< >: Тип повреждения.** Например: <Удар>.
- **| |: Слабость.** Например: |Растерянность|.

ВСЕ НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ИГРЫ

- **Участники:** мастер и 1-3 игрока.
- **Кубики:** как минимум 2 шестигранных кубика на каждого игрока (желательно разного цвета).
- **Игральные карты:** 1 обычная колода.
- **Письменные принадлежности.**
- **Книга правил:** этот документ.
- **Листы персонажа:** для каждого игрока.
- **Листы записей:** для каждого игрока. Здесь записывается полученный персонажем урон, очки опыта и т.п.
- **Лист сессии:** 1 для мастера. Здесь записывается информация о персонажах игроков, очки опыта мастера и т.п.



KENZEN-MUSOU

プレイヤーセクション

PLAYER SECTION

РАЗДЕЛ ИГРОКА

Игроки должны создать своих персонажей основываясь на трейлере (вводной информации о игре) подготовленным мастером. Если у игроков есть предпочтения в том, каким персонажем им хотелось бы играть, они должны сообщить об этом мастеру заранее.

Существует 2 вида создания персонажа: быстрый старт и конструирование. Мастер должен определить какой метод будет использоваться.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Этот метод создания персонажа подойдет в случае когда время игры ограничено, а так же для групп играющих в Кензен Мусо первый раз. Игроки быстро создадут персонажаей на основе готовых бойцов, по следующим шагам.

- **Выбор готового персонажа:** Выберите одно из представленных ниже персонажей, либо персонажа подготовленного мастером для сценария.
- **Определите личные данные:** Запишите имя, возраст, пол и прочую информацию о персонаже, а также данные согласно процедуре «Персональной информации» (находится после готовых персонажей).

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Конструирование это более подробный метод создания персонажа, включающий выбор большого количества деталей. Подробнее о конструировании читайте на странице 51.

Вы – каратист. Ваше оружие – удары руками и ногами мощного, тренированного тела. Нанесенные {Со всей силы} {Прямой удар рукой} и {Удар ногой карате}, усиленные {Геркулесовой силой}, причинят противнику огромный урон, даже если он сможет защититься от удара. Однако, возможности каратиста не ограничиваются только атакой. Он умеет защищаться с помощью {Защитной техники карате}, позволяющей принимать удары, уменьшая их повреждение.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
КАРАТЕ	/ 2 ур.
СИЛА	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F) +3

Связь (F+2) +5

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	16	15	11	10	11	10
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	A + 5	B + 5	C + 3	D + 3	E + 3	F + 3

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	3 КИАИ	УДАР. <ЭНЕРГИЯ> + 18. НЕЛЬЗЯ УВЕРНУТСЯ	51
НЕСГИБАЕМЫЙ БОЕВОЙ ДУХ	СМОТРИ ЭФФЕКТ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	СНИМАЕТ СОСТОЯНИЕ «БОЙ НЕВОЗМОЖЕН» И ВСЕ СЛАБОСТИ. ОС = 16. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ	87

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

Отношения

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: КАРАТЕ 2	Класс / уровень: СИЛА 1	Класс / уровень: —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: КАРАТЕГИ	Опция: БОКСЕРСКИЕ ПЕРЧАТКИ БЕЗ ПАЛЬЦЕВ	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	2	0		Попадание 6						**Попадание** 6
Защита (B+F)÷2	4	2	1		Защита 7	0					**Защита** 7
Кумитэ (D+C)÷2	3	0	0		Кумитэ 3						**Кумитэ** 3
Укеми (D+F)÷2	3	1	1		Укеми 5	−1					**Укеми** 4
Движение B+D	8	3	0		Движение 11	0					**Движение** 11
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	46	16	9		Стойкость 71						**Стойкость** 71
Сила воли [Базовое значение воли]	11	12	5		Сила воли 28						**Сила воли** 28
Модификатор повреждения Удар	0	3	1		Удар 4		1				**Удар** 5
Бросок	0	1	1		Бросок 2						**Бросок** 2
Болевой	0	1	1		Болевой 2						**Болевой** 2

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
ДОМ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +1D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

	Броня	Опция	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Модификатор блока Удар	3					**Удар** 3 / 6
Бросок	3					**Бросок** 3 / 6
Болевой	3					**Болевой** 3 / 6
Порез	0					**Порез** 0 / 3
Пуля	0					**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа						**Уровень персонажа** 3

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
ПРЯМОЙ УДАР РУКОЙ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+1D]	52
УДАР НОГОЙ КАРАТЕ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	ПОТЕРЯ РАВНОВЕСИЯ	УДАР. [<УДАР>+1S]	52
ЗАЩИТНАЯ ТЕХНИКА КАРАТЕ	1	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПРОВЕРКА ЗАЩИТЫ ПРОТИВ УДАРА. ЕСЛИ УСПЕХ: БЛОК +5.	52
КРУГОВОЙ УДАР НОГОЙ	2	ДВИЖЕНИЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ <УДАР НОГОЙ КАРАТЕ> +1D	53
СО ВСЕЙ СИЛЫ	1	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 ОВ	УДАРНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D	88
ГЕРКУЛЕСОВА СИЛА	1	ПЕРЕД БРОСКОМ ПОВРЕЖДЕНИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D	88

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

サイレントソルジャー

SILENT SOLDIER

「……殺さない。戦場じゃないから」

Вы – мастер армейского рукопашного боя – искусства быстрой нейтрализации противника. Ваш стиль боя – использовать {Психологию войны}, чтобы оказаться на шаг впереди действий противника и провести {Боевой захват}. Если вы окажетесь в схватке с противником, превосходящем вас в искусстве борьбы, вы можете изменить ситуацию в свою пользу, переключившись на тактику ведения ударного боя, используя {Боевой удар}.

"...Я не убью тебя, ведь мы не на войне."

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
АРМЕЙСКИЙ РУКОПАШНЫЙ БОЙ	/ 2 ур.
ТЕХНИКА	/ 1 ур.
	/ ур.

Внешность

Пол	**Возраст**
Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F)	+4
Связь (F+2)	+6

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	9	12	12	16	12	12
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 3 +	**B** 4 +	**C** 4 +	**D** 5 +	**E** 4 +	**F** 4 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
БЕСШУМНОЕ УБИЙСТВО	ПЕРЕД БРОСКОМ ПОВРЕЖДЕНИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 КИАИ	ТИП АТАКИ МЕНЯЕТСЯ НА <ЭНЕРГИЯ> ПОВРЕЖДЕНИЕ + 15.	54
ПРЕВОСХОДНАЯ ТЕХНИКА	ПЕРЕД ПРОВЕРКОЙ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	ПЕПРЕД БРОСКОМ ПРОВЕРКИ АТАКИ. ОТМЕНЯЕТ ПРОВЕРКУ ЗАЩИТЫ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ	93

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь — **Отношения**

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: Армейский рукопашный бой / 2	Класс / уровень: Техника / 1	Класс / уровень: — / —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: Боевой костюм	Опция: Боевой пояс	Прочее 1: Теория единоборств	Прочее 2: Знание анатомии	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	1	0		Попадание 5						**Попадание** 5
Защита (B+F)÷2	4	2	1		Защита 7	0					**Защита** 7
Кумитэ (D+C)÷2	3	2	0		Кумитэ 6			2			**Кумитэ** 8
Укеми (D+F)÷2	4	2	1		Укеми 7	0					**Укеми** 7
Движение B+D	9	2	1		Движение 12	−1					**Движение** 11
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	39	14	7		Стойкость 60						**Стойкость** 60
Сила воли [Базовое значение воли]	12	12	7		Сила воли 31						**Сила воли** 31
Модификатор повреждения Удар	0	2	1		Удар 2				2		**Удар** 4
Бросок	0	1	1		Бросок 2				2		**Бросок** 4
Болевой	0	2	1		Болевой 3		1		2		**Болевой** 6
Модификатор блока Удар						3					**Удар** 3 / 6
Бросок						3					**Бросок** 3 / 6
Болевой						3					**Болевой** 3 / 6
Порез						1					**Порез** 1 / 4
Пуля						1					**Пуля** 1 / 4
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
МЕСТО ДЛЯ ТРЕНИРОВОК	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +2D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
ТРЕНАЖЕРЫ	

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
БОЕВОЙ УДАР	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+9]	55
БОЕВОЙ ЗАХВАТ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БОЛЕВОЙ>+9] ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:ОНЕМЕНИЕ!	55
ПСИХОЛОГИЯ ВОЙНЫ	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[ПОПАДАНИЕ] И [КУМИТЕ] +2 НА РАУНД	55
ПОИСК СЛАБОГО МЕСТА	2	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 ОВ	ПОВРЕЖДЕНИЕ АТАКИ +1D	56
ТЕОРИЯ ЕДИНОБОРСТВ	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[КУМИТЕ] +2	94
ЗНАНИЕ АНАТОМИИ	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ <УДАР> <БРОСОК> <БОЛЕВОЙ> +2.	94

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

ケンカチャンプ
STREET CHAMPION
「これが、オレ流の路上哲学ってやつさ」
"ЭТО – МОЯ УЛИЧНАЯ ФИЛОСОФИЯ"
Вы – мастер боя без правил, отточивший свой стиль боя в уличных драках. Вы получаете преимущество над противником с помощью {Ослепления}, а затем безжалостно добиваете его, ведь {Главное – это победа}. Если противник попытается ударить вас, используйте {Работу ногами} что бы увернутся от удара.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
ШКОЛА УЛИЧНОГО БОЯ	/ 2 ур.
СКОРОСТЬ	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F) +4

Связь (F+2) +6

Значение характеристики	Сила	Рефлексы	Восприятие	Интеллект	Воля	Удача
Базовое	13	15	10	12	11	12
Бонус характеристики (Базовое ÷ 3 (округлять вниз))	A + 4	B + 5	C + 3	D + 4	E + 3	F + 4

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
СЕКРЕТЫ УЛИЧНОЙ ДРАКИ	АВТО	1	ДАЛЕКО	3 КИАИ	ОППОНЕНТ ПОЛУЧАЕТ [СЛ:ОНЕМЕНИЕ].	57
СКОРОСТЬ СВЕТА	СМОТРИ ЭФФЕКТ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	+ 1 ОСНОВНОЙ ПРОЦЕСС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ.	90

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

Отношения

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: Секреты уличной драки / 2	Класс / уровень: Скорость / 1	Класс / уровень: — / —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: Укрепленная одежда	Опция: Кастет	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	2	1		Попадание 7						**Попадание** 7
Защита (B+F)÷2	4	2	1		Защита 7	0					**Защита** 7
Кумитэ (D+C)÷2	3	1	0		Кумитэ 4						**Кумитэ** 4
Укеми (D+F)÷2	4	1	1		Укеми 6	−1					**Укеми** 5
Движение B+D	9	2	2		Движение 13	−2	−1				**Движение** 10
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	43	16	7		Стойкость 66						**Стойкость** 66
Сила воли [Базовое значение воли]	11	12	5		Сила воли 28						**Сила воли** 28
Модификатор повреждения Удар	0	2	1		Удар 3		2				**Удар** 5
Бросок	0	1	0		Бросок 1						**Бросок** 1
Болевой	0	1	0		Болевой 1						**Болевой** 1
Модификатор блока Удар						2					**Удар** 2 / 5
Бросок						2					**Бросок** 2 / 5
Болевой						2					**Болевой** 2 / 5
Порез						0					**Порез** 0 / 3
Пуля						0					**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
ДОМ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +1D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
УЛИЧНЫЙ УДАР	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+1D]	58
УЛИЧНЫЙ ПИНОК	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	ПОТЕРЯ РАВНОВЕСИЯ	УДАР. [<УДАР>+1З], ЦЕЛЬ ИМЕЮЩАЯ ІСЛАБОСТЫ ПОЛУЧАЕТ +1D ПОВРЕЖДЕНИЯ	58
ГЛАВНОЕ – ЭТО ПОБЕДА	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ЦЕЛЬ ИМЕЮЩАЯ ІСЛАБОСТЫ ПОЛУЧАЕТ +1D ПОВРЕЖДЕНИЯ	58
ОСЛЕПЛЕНИЕ	1	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	УДАЧНАЯ АТАКА ДАЕТ ІСЛ:РАСТЕРЯННОСТЫ	59
МОЩНЫЙ ПРЫЖОК	1	ДВИЖЕНИЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, ЗАТЕМ ПРОВЕРКА АТАКИ +3.	91
РАБОТА НОГАМИ	1	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	10 ОВ	ПРИ УСПЕШНОЙ ЗАЩИТЕ ОТ УДАРА – УКЛОНЕНИЕ	91

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

Вы – мастер традиционных боевых искусств, берущих свое начало из эпохи воющих царств. Ваше техника использует движения противника, оборачивая их против него самого. Если противник пытается ударить вас, используйте {Обратный бросок} для контр-атаки. Если вы сами пожелаете атаковать, используйте {Анти-укеми}, что бы уверено выполнить захват противника.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца	
Имя игрока	**Использовано очков опыта**

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
ТРАДИЦИОННЫЕ БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	/ 2 ур.
ХИТРОСТЬ	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол	**Возраст**	
Внешность	**Цвет глаз**	**Цвет волос**
	Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление	
[Удача] (F)	+4
Связь (F+2)	+6

	Сила	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Значение характеристики						
Базовое	9	12	13	12	14	13
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 3 +	**B** 4 +	**C** 4 +	**D** 4 +	**E** 4 +	**F** 4 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
СЕКРЕТНАЯ ТЕХНИКА	КОНТР-АТАКА	1	БЛИЗКО	3 КИАИ	ПРИ ДУДНОЙ ЗАЩИТЕ ПРОТИВ АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ. КОНТР-АТАКА <ЭНЕРГИЯ> + 15.	60
ВОЛШЕБСТВО	ПОСЛЕ БРОСКА ПОВРЕЖДЕНИЯ	1	БЛИЗКО	2 КИАИ	ПОВРЕЖДЕНИЕ ПРОТИВНИКА УМЕНЬШАЕТСЯ ДО О. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ.	96

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь — **Отношения**

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: традиционные боевые / 2	Класс / уровень: хитрость / 1	Класс / уровень: — / —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: кобудоги	Опция: повязка на запястье	Прочее 1: чудесные особенности	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	1	0		Попадание 5						**Попадание** 5
Защита (B+F)÷2	4	2	2		Защита 8	0					**Защита** 8
Кумитэ (D+C)÷2	4	1	0		Кумитэ 5						**Кумитэ** 5
Укеми (D+F)÷2	4	2	2		Укеми 8	0					**Укеми** 8
Движение B+D	8	1	1		Движение 10	−1					**Движение** 9
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	39	12	5		Стойкость 56						**Стойкость** 56
Сила воли [Базовое значение воли]	14	16	7		Сила воли 37						**Сила воли** 37
Модификатор повреждения Удар	0	1	0		Удар 1						**Удар** 1
Бросок	0	2	0		Бросок 2		1	2			**Бросок** 5
Болевой	0	2	0		Болевой 2						**Болевой** 2
Модификатор блока Удар						3					**Удар** 3 / 6
Бросок						3		2			**Бросок** 3 / 8
Болевой						3					**Болевой** 3 / 6
Порез						0					**Порез** 0 / 3
Пуля						0					**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
ДОДЗЁ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +3D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
ТРАДИЦИОННЫЙ БРОСОК	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БРОСОК>+8]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:ПОВАЛЕНI	61
КОНТР-ТЕХНИКА	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БОЛЕВОЙ>+8]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:УДЕРЖАНИЕI	61
ОБРАТНЫЙ БРОСОК	1	КОНТР-АТАКА	1	БЛИЗКО	10 ОВ	ПОСЛЕ УДАЧНОЙ ЗАЩИТЫ ОТ УДАРА ИЛИ БЛИЖНЕГО ОРУЖИЯ. КОНТР-АТАКА [<УДАР>+10]	61
АНТИ-УКЕМИ	2	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 ОВ	[КУМИТЕ] +3	62
НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ДВИЖЕНИЯ	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[ОБОРОНА] И [УКЕМИ] +2 НА РАУНД	97
ЧУДЕСНЫЕ ОСОБЕННОСТИ	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ И БЛОК <БРОСОК> +2.	97

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

JUDO EXPERT
魂の柔道家
「よおし、まずは一本取るよっ！」
Вы – дзюдоист. Эксперт в борцовских техниках. Бросьте противника на землю выполнив {Бросок через плечо}, и завершите поединок с помощью {Техники борьбы в партере}. Эта комбинация – ваше сильнейшее оружие. Однако, если ваш противник слишком быстр, возможно вы не сможете свалить его. В этом случае, положитесь на {Тактику}, что бы перехватить инициативу или, возможно, уступить её противнику, что бы создать возможность для победы.
"ЛАДНО, ПЕРВЫЙ ПОШЕЛ..!"

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
ДЗЮДО	/ 2 ур.
ТЕХНИКА	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F) +4

Связь (F+2) +6

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	13	10	14	15	9	12
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 4 +	**B** 3 +	**C** 4 +	**D** 5 +	**E** 3 +	**F** 4 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Даль-ность	Цена	Эффект	№ страницы
МЯГКОСТЬ УПРАВЛЯЕТ СИЛОЙ	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	3 КИАИ	ЗАХВАТ. <ЭНЕРГИЯ> + 15 + ICЛ:ПОВАЛЕНІ. НЕЛЬЗЯ УВЕРНУТСЯ.	63
ПРЕВОСХОДНАЯ ТЕХНИКА	ПЕРЕД ПРОВЕРКОЙ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	ПЕПРЕД БРОСКОМ ПРОВЕРКИ АТАКИ. ОТМЕНЯЕТ ПРОВЕРКУ ЗАЩИТЫ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ	93

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь — **Отношения**

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: Дзюдо 2	Класс / уровень: Техника 1	Класс / уровень: —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: Дзюдоги	Опция: Повязка на запястье	Прочее 1: Знание анатомии	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	3	0	0		Попадание 3						**Попадание** 3
Защита (B+F)÷2	3	2	1		Защита 6	0					**Защита** 6
Кумитэ (D+C)÷2	4	2	0		Кумитэ 6						**Кумитэ** 6
Укеми (D+F)÷2	4	2	1		Укеми 7	0					**Укеми** 7
Движение B+D	8	2	1		Движение 11	−1					**Движение** 10
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	43	14	7		Стойкость 64						**Стойкость** 64
Сила воли [Базовое значение воли]	9	12	7		Сила воли 28						**Сила воли** 28
Модификатор повреждения Удар	0	1	0		Удар 1			2			**Удар** 3
Бросок	0	2	1		Бросок 3		1	2			**Бросок** 6
Болевой	0	2	1		Болевой 3			2			**Болевой** 5
Модификатор блока Удар						2					**Удар** 3 / 5
Бросок						3		2			**Бросок** 3 / 6
Болевой						3					**Болевой** 3 / 6
Порез						0					**Порез** 0 / 3
Пуля						0					**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
ДОДЗЁ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +3D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Даль-ность	Цена	Эффект	№ страницы
БРОСОК ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БРОСОК>+9]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:ПОВАЛЕНІ	64
ТЕХНИКА БОРЬБЫ В ПАРТЕРЕ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ПРОТИВ ОППОНЕНТА С ICЛ:ПОВАЛЕНІ. ЗАХВАТ. [<БОЛЕВОЙ>+15].	64
ВЫВОД ИЗ РАВНОВЕСИЯ	1	ДВИЖЕНИЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[КУМИТЕ] +2	64
ЗАХВАТ ТРЕУГОЛЬНИК	2	ПЕРЕД БРОСКО ПОВРЕЖДЕНИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	÷ТЕХНИКА БОРЬБЫ В ПАРТЕРЕ÷ ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D	65
ТАКТИКА	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	[ДВИЖЕНИЕ] +5 ИЛИ −5 НА РАУНД	94
ЗНАНИЕ АНАТОМИИ	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ <УДАР> <БРОСОК> <БОЛЕВОЙ> +2.	94

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

Вы – мастер «пьяного кулака». Используя стиль боя напоминающий движения пьяницы, вы сбиваете противников с толку, и используете бреши в их обороне. Вы атакуете {Рукой-чаркой} или можете отвлечь их используя {Бессмертная касэнко}. Вы способны применять эти техники, даже упав на землю. Если тот, кого вы водите за нос, попытается ударить вас – контр-атакуйте с помощью {Чжунли Цюань}.

"ХУО-ХУО, НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ ПРОСТОГО ПЬЯНИЦУ"

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
ШКОЛА ПЬЯНОГО КУЛАКА	/ 2 ур.
ХИТРОСТЬ	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F)	+5
Связь (F+2)	+7

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	9	12	15	10	12	15
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 3 +	**B** 4 +	**C** 5 +	**D** 3 +	**E** 4 +	**F** 5 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
ПЬЯНЫЙ БОГ	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	3 КИАИ	УДАР. <ЭНЕРГИЯ> + 15. НЕЛЬЗЯ УВЕРНУТСЯ. ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ |СЛАБОСТЬ ПОВРЕЖДЕНИЕ +2D	66
ВОЛШЕБСТВО	ПОСЛЕ БРОСКА ПОВРЕЖДЕНИЯ	1	БЛИЗКО	2 КИАИ	ПОВРЕЖДЕНИЕ ПРОТИВНИКА УМЕНЬШАЕТСЯ ДО 0. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ.	96

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь — **Отношения**

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: Школа пьяного кулака / 2	Класс / уровень: Хитрость / 1	Класс / уровень: — / —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: Тренировочный костюм	Опция: Бутылка алкоголя	Прочее 1: Чудесные особенности	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	2	0		Попадание 6						**Попадание** 6
Защита (B+F)÷2	4	2	2		Защита 8	0	1				**Защита** 9
Кумитэ (D+C)÷2	4	1	0		Кумитэ 5						**Кумитэ** 5
Укеми (D+F)÷2	4	2	2		Укеми 8	−1					**Укеми** 7
Движение B+D	7	1	1		Движение 9	−1	−1				**Движение** 7
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	39	14	5		Стойкость 58						**Стойкость** 58
Сила воли [Базовое значение воли]	12	13	7		Сила воли 32						**Сила воли** 32
Модификатор повреждения Удар	0	1	0		Удар 2			2			**Удар** 4
Бросок	0	1	0		Бросок 1						**Бросок** 1
Болевой	0	1	0		Болевой 1						**Болевой** 1
Модификатор блока Удар						1		2			**Удар** 3 / 6
Бросок						1					**Бросок** 1 / 4
Болевой						1					**Болевой** 1 / 4
Порез						0					**Порез** 0 / 3
Пуля						0					**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
КОЛЛЕГА	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 3D6+4 ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
ДОДЗЁ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +3D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
РУКА-ЧАРКА	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+8]. МОЖНО ДАЖЕ ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ICЛ:ПОВАЛЕНІ	67
БЕССМЕРТНАЯ КАСЭНКО	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<БРОСОК>+8]. ПРИ УСПЕХЕ ICЛ:ПОВАЛЕНІ МОЖНО ДАЖЕ ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ICЛ:ПОВАЛЕНІ	67
ЛЮЙ ДУНБИНЬ	1	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 ОВ	УДАРНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D.	68
ЧЖУНЛИ ЦЮАНЬ	2	КОНТР-АТАКА	1	НА СЕБЯ	10 ОВ	ПОСЛЕ УДАЧНОЙ ЗАЩИТЫ ОТ УДАРА ИЛИ БЛИЖНЕГО ОРУЖИЯ. КОНТР-АТАКА [<УДАР>+9]	68
НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ДВИЖЕНИЯ	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[ОБОРОНИ] И [УКЕМИ] +2 НА РАУНД	97
ЧУДЕСНЫЕ ОСОБЕННОСТИ	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ И БЛОК <БРОСОК> +2.	97

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

Вы – городской ниндзя, унаследовавший искусство ниндзюцу. Вы используете «Безоружные техники» ниндзюцу, ведя жизнь мастер единоборств.
Используйте {Технику невидимости} что бы скрыть свое присутствие. Затем повалите противника с помощью {Безоружной техники: захват}. И наконец добейте ослабленного противника {Безоружной техникой: атака}. Вы так же можете полностью избежать ударов противника, используя {Технику прыгающей обезьяны}.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
НИНДЗЮЦУ	/ 2 ур.
СКОРОСТЬ	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F)	+4
Связь (F+2)	+6

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	9	16	12	12	12	12
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 3 +	**B** 5 +	**C** 4 +	**D** 4 +	**E** 4 +	**F** 4 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Даль-ность	Цена	Эффект	№ страницы
ТЕХНИКА ПОДМЕНЫ ТЕЛА	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 КИАИ	ПРОВЕРКА ЗАЩИТЫ +3. УКЛОНЕНИЕ В СЛУЧАЕ УСПЕХА. ДАЖЕ ПРОТИВ СЕКРЕТНЫХ ТЕХНИК.	72
СКОРОСТЬ СВЕТА	СМОТРИ ЭФФЕКТ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	+ 1 ОСНОВНОЙ ПРОЦЕСС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ.	90

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

Отношения

Уровень жизни

СРЕДНИЙ, ПОДРАБОТКА

Очки активов

3

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: НИНДЗЮЦУ 2/	Класс / уровень: СКОРОСТЬ /1	Класс / уровень: /	Без снаряжения (подсумма)	Броня: КОСТЮМ НИНДЗЯ	Опция: БОКСЕРСКИЕ ПЕРЧАТКИ БЕЗ ПАЛЬЦЕВ	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	1	1		Попадание 6						**Попадание** 6
Защита (B+F)÷2	4	2	1		Защита 7	0					**Защита** 7
Кумитэ (D+C)÷2	4	1	0		Кумитэ 5						**Кумитэ** 5
Укеми (D+F)÷2	4	2	1		Укеми 7	0					**Укеми** 7
Движение B+D	9	4	2		Движение 15	−1					**Движение** 14
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	39	12	7		Стойкость 58						**Стойкость** 58
Сила воли [Базовое значение воли]	12	14	5		Сила воли 31						**Сила воли** 31
Модификатор повреждения Удар	0	2	1		Удар 3		1				**Удар** 4
Бросок	0	1	0		Бросок 1						**Бросок** 1
Болевой	0	2	0		Болевой 2						**Болевой** 2
Модификатор блока Удар						3					**Удар** 3 / 6
Бросок						3					**Бросок** 3 / 6
Болевой						3					**Болевой** 3 / 6
Порез						1					**Порез** 1 / 4
Пуля						1					**Пуля** 1 / 4
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
ДОДЗЁ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +3D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ	
ТРЕНАЖЕРЫ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
БЕЗОРУЖНАЯ ТЕХНИКА: АТАКА	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+7]. ЦЕЛЬ ИМЕЮЩАЯ ІСЛАБОСТЫ ПОЛУЧАЕТ +1D ПОВРЕЖДЕНИЯ	58
БЕЗОРУЖНАЯ ТЕХНИКА: ЗАХВАТ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БРОСОК>+4], ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ІСЛ:ПОВАЛЕНІ	58
ТЕХНИКА НЕВИДИМОСТИ	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[ПОПАДАНИЕ] И [КУМИТЕ] +2 НА РАУНД.	58
ТЕХНИКА ПРЫГАЮЩЕЙ ОБЕЗЬЯНЫ	1	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	10 ОВ	ПРИ УСПЕШНОЙ [ОБОРОНЫ] ОТ УДАРА – УКЛОНЕНИЕ	59
СНАЙПЕР	1	ДВИЖЕНИЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, ЗАТЕМ ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D.	91
ГИБКОСТЬ	1	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПРИ УСПЕШНОЙ ЗАЩИТЕ ОТ ЗАХВАТА – БЛОК +5	91

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

BATTERING RAM
打開の拳士
「発ッ!!　これが裡門頂肘(りもんちょうちゅう)だぁ!」
"Х-ХА! ЭТО УДАР ЛОКТЕМ ВОСЬМИ ППРЕДЕЛОВ-В!"
Вы овладели самым мощным боевым искусством Китая – Кулаком восьми пределов. Используя {Топот}, вы способны наносить удары разрушительной мощи. Если вы стремитесь наверняка попасть по противнику, используйте {Удар локтем восьми пределов}. Если хотите нанести больше повреждения выполните {Таран восьми пределов} усиленный {Топотом}. Ваши атаки способны сломить любую защиту, и победить любого противника.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
КУЛАК ВОСЬМИ ПРЕДЕЛОВ	/ 2 ур.
СИЛА	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F) +3

Связь (F+2) +5

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	14	15	11	10	13	10
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 4 +	**B** 5 +	**C** 3 +	**D** 3 +	**E** 4 +	**F** 3 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
ОТКРЫТИЕ ВРАТ ВОСЬМИ РЕДЕЛОВ	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	3 КИАИ	УДАР. <ЭНЕРГИЯ> + 15. НЕЛЬЗЯ УВРЕНУТСЯ. ЕСЛИ ÷ТОПОТ÷ – ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D.	75
НЕСГИБАЕМЫЙ БОЕВОЙ ДУХ	СМОТРИ ЭФФЕКТ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	СНИМАЕТ СОСТОЯНИЕ «БОЙ НЕВОЗМОЖЕН» И ВСЕ СЛАБОСТИ. ОС = 14. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ	87

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

Отношения

Уровень жизни

СРЕДНИЙ

Очки активов

2

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: Карате 2	Класс / уровень: Сила 1	Класс / уровень: —	Без снаряжения (подсумма)	Броня: Каратеги	Опция: Боксерские перчатки, без пальцев	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	2	0		Попадание 6						**Попадание** 6
Защита (B+F)÷2	4	2	1		Защита 7	0					**Защита** 7
Кумитэ (D+C)÷2	3	0	0		Кумитэ 3						**Кумитэ** 3
Укеми (D+F)÷2	3	1	1		Укеми 5	−1					**Укеми** 4
Движение B+D	8	3	0		Движение 11	0					**Движение** 11
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	46	16	9		Стойкость 71						**Стойкость** 71
Сила воли [Базовое значение воли]	11	12	5		Сила воли 28						**Сила воли** 28
Модификатор повреждения Удар	0	3	1		Удар 4		1				**Удар** 5
Бросок	0	1	1		Бросок 2						**Бросок** 2
Болевой	0	1	1		Болевой 2						**Болевой** 2

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
ДОМ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +1D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Модификатор блока	Броня	Опция	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Удар	3					**Удар** 3 / 6
Бросок	3					**Бросок** 3 / 6
Болевой	3					**Болевой** 3 / 6
Порез	0					**Порез** 0 / 3
Пуля	0					**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа						**Уровень персонажа** 3

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
ПРЯМОЙ УДАР РУКОЙ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+1D]	52
УДАР НОГОЙ КАРАТЭ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	ПОТЕРЯ РАВНОВЕСИЯ	УДАР. [<УДАР>+1D]	52
ЗАЩИТНАЯ ТЕХНИКА КАРАТЭ	1	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПРОВЕРКА ЗАЩИТЫ ПРОТИВ УДАРА. ЕСЛИ УСПЕХ: БЛОК +5.	52
КРУГОВОЙ УДАР НОГОЙ	2	ДВИЖЕНИЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ <УДАР НОГОЙ КАРАТЭ> +1D	53
СО ВСЕЙ СИЛЫ	1	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 ОВ	УДАРНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D	88
ГЕРКУЛЕСОВА СИЛА	1	ПЕРЕД БРОСКОМ ПОВРЕЖДЕНИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D	88

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

Вы – прореслер. Но вы не только выступаете в шоу, а так же принимаете участие в «серьезных» соревнованиях. Вы укрепляете свою защиту {Призывая к атаке} противника, а затем атакуете используя {Захват головы} и {Бросок на маты}. Если вы не боитесь риска упасть, используйте свою козырную карту – {Дропкик}.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца	
Имя игрока	Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕСЛИНГ	/ 2 ур.
ТЕХНИКА	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол	Возраст
Внешность Цвет глаз	Цвет волос
Цвет кожи	Рост и вес

Проверка появление	
[Удача] (F)	+3
Связь (F+2)	+5

Значение характеристики	Сила	Рефлексы	Восприятие	Интеллект	Воля	Удача
Базовое	13	12	10	15	13	10
Бонус характеристики (Базовое ÷ 3 (округлять вниз))	A 4 +	B 4 +	C 3 +	D 5 +	E 4 +	F 3 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
СУПЕР СТОЙКОСТЬ	ПОСЛЕ БРОСКА ПОВРЕЖДЕНИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	3 КИАИ	УМЕНЬШАЕТ ПОВРЕЖДЕНИЕ НА 15. ДАЖЕ ПРОТИВ <ЭНЕРГИЯ>	78
ПРЕВОСХОДНАЯ ТЕХНИКА	ПЕРЕД ПРОВЕРКОЙ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	ПЕПРЕД БРОСКОМ ПРОВЕРКИ АТАКИ. ОТМЕНЯЕТ ПРОВЕРКУ ЗАЩИТЫ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ	93

Жизненый путь

Профессия
Опыт
Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

	Отношения

Уровень жизни

СРЕДНИЙ, ПОДРАБОТКА, СПОНСОР

Очки активов

5

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: Профессиональный рестлинг 2	Класс / уровень: Техника 1	Класс / уровень: —	Без снаряжения (подсумма)	Броня	Опция: повязка «Боевой дух»	Прочее 1: Знание анатомии	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	3	2	0		Попадание 5						Попадание 5
Защита (B+F)÷2	3	1	1		Защита 5						Защита 5
Кумитэ (D+C)÷2	4	2	1		Кумитэ 7						Кумитэ 7
Укеми (D+F)÷2	4	1	1		Укеми 6						Укеми 6
Движение B+D	9	1	1		Движение 11		−1				Движение 10
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	43	17	7		Стойкость 67						Стойкость 67
Сила воли [Базовое значение воли]	13	11	7		Сила воли 31						Сила воли 31
Модификатор повреждения: Удар	0	2	0		Удар 2			2			Удар 4
Модификатор повреждения: Бросок	0	2	1		Бросок 3			2			Бросок 5
Модификатор повреждения: Болевой	0	2	1		Болевой 3			2			Болевой 5
Модификатор блока: Удар							2				Удар 2 / 5
Модификатор блока: Бросок							2				Бросок 2 / 5
Модификатор блока: Болевой							2				Болевой 2 / 5
Модификатор блока: Порез											Порез 0 / 3
Модификатор блока: Пуля											Пуля 0 / 3
Уровень персонажа											Уровень персонажа 3

Предметы

Название	Эффект
ДРУГ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ 4D ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
СПОРТЗАЛ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +4D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
ТРЕНАЖЕРЫ	

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
БРОСОК НА МАТЫ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БРОСОК>+8]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:ПОВАЛЕНІ	79
ЗАХВАТ ГОЛОВЫ	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	ЗАХВАТ. [<БОЛЕВОЙ>+8]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:РАСТЕРЯННОСТЫ	79
ДРОПКИК	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	ПОВАЛЕН	УДАР. [<УДАР>+14]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:ПОВАЛЕНІ	80
ПРИЗЫВ К АТАКЕ	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	БЛОК <УДАР> <БРОСОК> <БОЛЕВОЙ> +4. НА РАУНД	80
ИСКУССТВО ЛОЖНОГО ВЫПАДА	1	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПРОВЕРКА АТАКИ +2.	94
ЗНАНИЕ АНАТОМИИ	1	ПОСТОЯННО	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	ПОВРЕЖДЕНИЕ <УДАР> <БРОСОК> <БОЛЕВОЙ> +2.	94

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

FIREBALL BOXER
炎のボクサー
「止めんなよ、セコンド。
ひさびさに燃える相手だ」
Вы – боксер. Ваши мощные удары и навыки движения доказывают свою эффективность даже за пределами ринга. Острая комбинация из {Джеба} и {Прямого удара} способны преодолеть защиту противника. А потрясающая {Боксерская работа ногами}, дает преимущество как в атаки так и в защите.
"СЕКУНДАНТ, НЕ ОСТАНАВЛИВАЙ. Я ДАВНО НЕ ВСТРЕЧАЛ ТАКОГО ЗАДОРНОГО ПРОТИВНИКА."

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа	/ 3 ур.
БОКС	/ 2 ур.
СИЛА	/ 1 ур.
	/ ур.

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз	**Цвет волос**
Цвет кожи	**Рост и вес**

Проверка появление

[Удача] (F)	+4
Связь (F+2)	+6

Значение характеристики	**Сила**	**Рефлексы**	**Восприятие**	**Интеллект**	**Воля**	**Удача**
Базовое	15	14	13	10	9	12
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	**A** 5 +	**B** 4 +	**C** 4 +	**D** 3 +	**E** 3 +	**F** 4 +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Дальность	Цена	Эффект	№ страницы
НОКАУТИРУЮЩИЙ УДАР	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	3 КИАИ	УДАР. <ЭНЕРГИЯ> + 15 + ICЛ:ОНЕМЕНИЕ. НЕЛЬЗЯ УВРЕНУТСЯ.	81
НЕСГИБАЕМЫЙ БОЕВОЙ ДУХ	СМОТРИ ЭФФЕКТ	НА СЕБЯ	НЕТ	2 КИАИ	СНИМАЕТ СОСТОЯНИЕ «БОЙ НЕВОЗМОЖЕН» И ВСЕ СЛАБОСТИ. ОС = 15. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ	87

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

Отношения

Уровень жизни

СРЕДНИЙ, ПОДРАБОТКА

Очки активов

3

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень: БОКС 2	СИЛА 1	—	Без снаряжения (подсумма)	Броня	Опция: БОКСЕРСКИЕ ПЕРЧАТКИ	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
Попадание (B+C)÷2	4	2	0		Попадание 6						**Попадание** 6
Защита (B+F)÷2	4	2	1		Защита 7						**Защита** 7
Кумитэ (D+C)÷2	3	0	0		Кумитэ 3		-2				**Кумитэ** 1
Укеми (D+F)÷2	3	1	1		Укеми 5						**Укеми** 5
Движение B+D	7	3	0		Движение 10						**Движение** 10
Стойкость [Базовое значение силы] + 30	45	14	9		Стойкость 68						**Стойкость** 68
Сила воли [Базовое значение воли]	9	14	5		Сила воли 28						**Сила воли** 28
Модификатор повреждения Удар	0	4	1		Удар 5						**Удар** 8
Бросок	0	0	1		Бросок 1						**Бросок** 1
Болевой	0	0	1		Болевой 1						**Болевой** 1
Модификатор блока Удар											**Удар** 0 / 3
Бросок											**Бросок** 0 / 3
Болевой											**Болевой** 2 / 3
Порез											**Порез** 0 / 3
Пуля											**Пуля** 0 / 3
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** 3

Предметы

Название	Эффект
СЕКУНДАНТ	ВОССТАНОВЛИВАЕТ [3D+4] ОС. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
СПОРТЗАЛ	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗА КУЛИСАМИ +4D. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ
УКРАШЕНИЕ	
КАРТА	ПЕРЕКИНУТЬ ПРОВЕРКУ ПОЯВЛЕНИЯ. 1 РАЗ ЗА СЦЕНАРИЙ

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Даль-ность	Цена	Эффект	№ страницы
ПРЯМОЙ УДАР	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+13].	76
ХУК	1	ОСНОВНОЕ	1	БЛИЗКО	НЕТ	УДАР. [<УДАР>+13]. ПРИ УСПЕХЕ ЦЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ICЛ:ОНЕМЕНИЕ!	76
ДЖЕБ	1	МАЛОЕ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	[ПОПАДАНИЕ] +2, ПОВРЕЖДЕНИЕ ≒ПРЯМОГО УДАРА≒ +1D.	76
БОКСЕРСКАЯ РАБОТА НОГАМИ	1	ПОДГОТОВКА	НА СЕБЯ	НЕТ	НЕТ	[ПОПАДАНИЕ] И [ОБОРОНА] +2 НА РАУНД	77
КРЕПОСТЬ	1	РЕАКЦИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	УСПЕШНАЯ ЗАЩИТА ПРОТИВ УДАРА: БЛОК +5	88
ГЕРКУЛЕСОВА СИЛА	1	ПЕРЕД БРОСКОМ ПОВРЕЖДЕНИЯ	НА СЕБЯ	НЕТ	5 ОВ	ПОВРЕЖДЕНИЕ +1D	88

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Персональная информация описывает профессию персонажа, его жизненный опыт, личные цели, связи, имя, пол и возраст.

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Это информация описывающая самые значимые события в жизни бойца. Связав вместе информацию их жизненных путей, игрок сможет создать подробную историю персонажа. Жизненный путь предоставляет только общий взгляд на прошлое бойца, поэтому игрок и мастер могут вместе уточнить детали. При игре в компанию мастер может использовать жизненные пути персонажей для создания сценария.

Профессия

Здесь доступно 2 варианта: общая таблица профессий и школьная таблица профессий. Какая таблица будет использоваться зависит от сеттинга сценария. Профессия может быть использована для получения бонуса во время проверки. Подробнее читайте в разделе «Правила игры – правила проверки – преимущество» .

Жизненный опыт

Важные события в жизни бойца и его личная гордость.

Гордость

Личная гордость, самоуважение, убеждения, цели и миссия персонажа, к исполнению которых он стремится во время сессии. боец получает гордость перед игрой или во время сессии. Достигая целей своей гордости персонаж зарабатывает очки опыта.

За одну сессию можно иметь до 4 «Гордостей». Если у персонажа уже есть 4 гордости и он получает новую – отбросьте одну.

Гордость делится на 2 вида:

- **Личная гордость:** чувства и цели полученные из жизненного опыта во время создания персонажа.
- **Гордость сессии:** цель или миссия полученная во время сессии.

Общая таблица профессий

ROC		Профессия
0	0	Королевская кровь
1	1	Профессиональный боец состоящий в организации
	2	Профессиональный боец в агентстве боевых искусств
	3	Владелец додзё
	4	Фриленсер
	5	Работник фирмы
	6	Учитель
2	1	Полицейский
	2	Пожарный
	3	Военный офицер
	4	Солдат удачи
	5	Шпион
	6	Киллер
3	1	Работник гостиничной индустрии
	2	Детектив
	3	Телохранитель
	4	Охранник
	5	Преступник
	6	Член криминальной группировки
4	1	Фермер
	2	Охотник
	3	Рыбак
	4	Лесничий
	5	Водитель
	6	Работник общественного транспорта
5	1	Политик
	2	Адвокат
	3	Прокурор
	4	Судья
	5	Медицинский работник
	6	Священник
6	1	Артист
	2	Фриленс писатель
	3	Организатор развлекательных мероприятий
	4	Повар
	5	Предсказатель
	6	Безработный

Школьная таблица профессий

ROC		Профессия
0	0	Работник школы
1	1-2	Школьный совет
	3-4	Спортивный клуб
	5-6	Гуманитарный клуб (музыкальный, искусство и т.п.)
2	1-2	Староста
	3-4	Дисциплинарный комитет
	5-6	Стипендиат (стипендия за выдающиеся результаты)
3	1-2	Отличник
	3-4	Двоечник
	5-6	Работающий студент
4	1-2	Популярный
	3-4	«Профессор»
	5-6	Кладезь информации
5	1-2	Иностранный студент
	3-4	Знаменитость (актер и т.п.)
	5-6	Есть секрет
6	1-2	Баламут
	3-4	Остался на второй год
	5-6	Хулиган

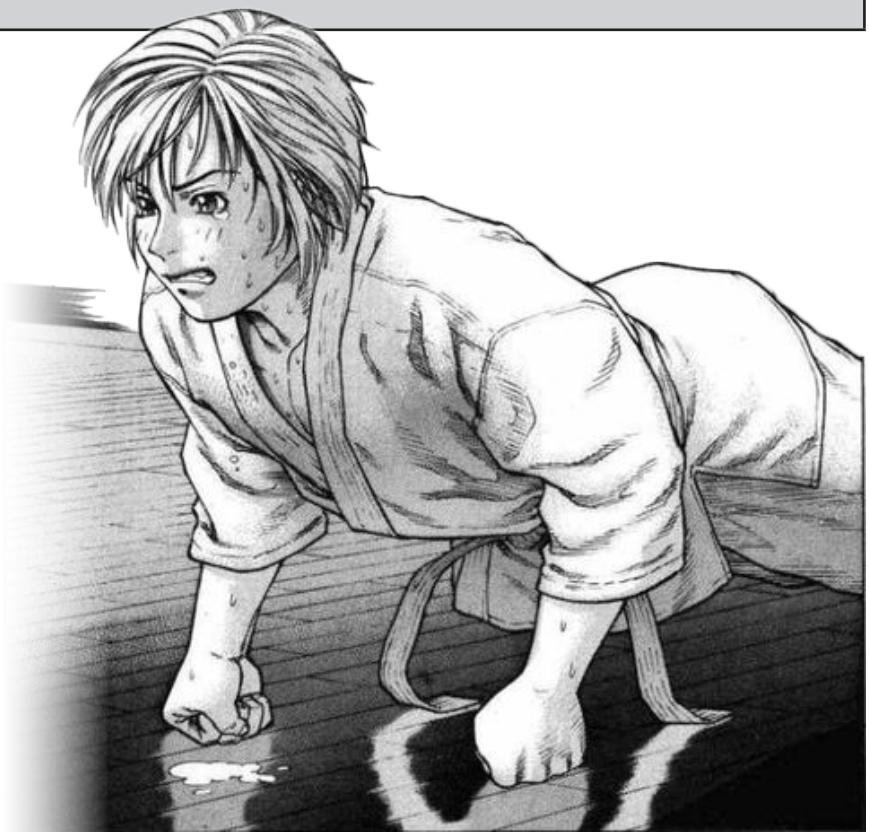


Таблица жизненного опыта

ROC		Опыт / Личная гордость	Объяснение
0	0	Сожаление	Вы сожалеете. О бое который ничего не решил. Не произвел ничего на свет. Оставив лишь чувство беспомощности.
		В поисках смерти	Вы всегда ищите хорошее место что бы умереть. Возможно вы устали от нескончаемых битв, или вас мучают сожаления...
1	1-2	Похищение	Они забрали у вас это. Возможно семью, возможно друга, любимого, или саму вашу гордость. Это была огромная потеря.
		Завершить месть	Вы поклялись отомстить. Не всегда можно вернуть то, что у вас украли. Но те, кто сделал это, должны получить по заслугам.
	3-4	Наследование	Что то досталось вам по наследству. Техника школы, додзё, организация... У вас есть что то, что вы хотите защитить.
		Передать наследство	Цепь наследования не должна оборваться на вашем поколении.
	5-6	Спаситель	Вы были спасены кем то. Кем то сильным. По сей день вы не можете забыть о этом долге.
		Защитить слабых	Вы сражаетесь что бы защитить слабых. Это обязанность тех, кто наделен силой, и воплощение правосудия.
2	1-2	Злоключение	Вы встретились со злом. Но, тогда у вас небыло сил что бы противостоять ему, или вы не смогли распознать это зло. Как бы то ни было, теперь у вас есть сила.
		Разить зло	Единственное чему нет места в этом мире – это зло. Ваш долг – сражаться со злом, вы поклялись уничтожить его.
	3-4	Кризис	В вашей жизни настал период кризиса. Но его можно решить с помощью денег. Раз так, то все получится!
		Озолотится	Вам нужны деньги. Много денег. Будь то для себя или ради других, вам нужно много денег.
	5-6	Преступление	Вы совершили преступление. Неважно, преступили ли вы на самом деле закон или нет. Вас мучает чувство вины за содеянное.
		Искупление грехов	Вы сражаетесь что бы искупить свои грехи. Кто знает, можно ли искупить грехи в бою. Но, бой – это все на что вы способны.

Таблица жизненного опыта

3	1-2	Убеждение	Вы поклялись стать сильным. Восхищение кем то или данное кому то обещание могло стать тому причиной. Как бы то ни было, у вас есть веская причина стремится к силе.
		Стать сильнейшим	Единственное ваше желание – быть сильнейшим в мире. Вы продолжаете сражаться стремясь к этой цели.
	3-4	Неудовлетворенность	Вы чувствуете неудовлетворенность от того, что не можете встретить в бою достойного противника. Неужели никто не сможет удовлетворить ваше желание?
		В поисках сильного	Вы всегда в поисках сильного противника. Вы испытываете свою силу, что бы узнать как далеко она может завести вас, и будет ли этого достаточно для победы. Это единственное что движет вами.
	5-6	Беспомощность	Вы были потрясены своей беспомощностью. Как бы вы не были сильны, этого было не достаточно что бы противник воспринял вас всерьез. Вам хорошо знакома несправедливость этого мира.
		Ради славы	Вы жаждете славы. Конечно вы сильны, но сама по себе сила бессмысленна. Вы жаждете положения и престижа, идущих рука об руку с силой.
4	1-2	Предательство	Вы были преданы. Воистину людям никогда нельзя верить. Предавать и быть преданным обычно дело в этом мире. Единственное, чему можно верить – это деньги.
		Зарабатывать	Деньги – ваша единственная любовь. Для вас бой – лишь способ заработать денег. Неважно победите вы или проиграете, главное сколько можно на этом заработать. Остальное не имеет значения.
	3-4	Поражение	Вы потерпели поражение в бою. Стало ли этому причиной самоуверенность или нехватка практики... как бы то ни было, вам просто не хватило сил. И здесь нечего больше сказать.
		Самосовершенствование	Ваша цель – Самосовершенствование. Тренировки делают вас сильнее, а победы лишь естественный исход. Единственное, что никогда вас не предаст – это ваше собственное тело.
	5-6	Расставание	Вы испытали вечную разлуку с дорогим человеком. В последний момент он успел сказать вам несколько слов. Эти слова до сих пор остаются в вашем сердце.
		Исполнить последнее желание	Вы сражаетесь ради кого то, кого больше нет. Будь то завещание или последние слова умирающего, вы унаследовали чью то волю. С другой стороны, возможно эта воля стала вашим проклятьем.

Таблица жизненного опыта

5	1-2	Преданность	По стечению обстоятельств вы спасли человека. Вы до сих пор не можете забыть его слава благодарности.
		Помогать людям	Вы сражаетесь что бы помогать другим. Но вы делаете это не только для того, что бы заступится за кого то. Ваш образ способен воодушевлять других, давая им силы постоять за себя.
	3-4	Стремление	Будь то по собственной воле, и следуя чьим то словам, вы решили отправится на поиски партнера.
		В поисках партнера	Вы стремитесь найти партнера. Товарища на всю жизнь, друга которому можно доверить свою спину, брата с которым вы сможете вместе вступить в битву.
	5-6	Крах	Близкую вашему сердцу организацию постиг кризис. Похоже что её крах неизбежен.
		Восстановление организации	Организация к которой вы принадлежите, или которой многим обязаны, находится в опасности. Ваша сила необходима что бы спасти организацию.
6	1-2	Пробуждение	Вы познали удовольствие боя. Оживление во время битвы и опьянение от победы, которых вы не сможете испытать больше нигде.
		Battle junkie	Ваша цель в жизни очень проста: сражаться, и на это всё. Только бой способен удовлетворить ваши желания.
	3-4	Работа	Бой стал вашей работой. Может быть у вас небыло другого выбора, или вы не могли заниматься ни чем другим. Как бы то ни было, теперь это ваша работа.
		Выполнить контракт	Вы сражаетесь что бы выполнить свой контракт. Это просто работа. Ничего личного.
	5-6	Самоотверженность	Вам кажется что вы нашли что то в глубине битвы... сомнения и желания пропадают, только спокойствие остается в сердце. Может это то, что называют небытьём?
		Состояние небытия	Вы сражаетесь что бы достичь все больших глубин небытья. Вы верите что сражения приведут вас к цели.

Связи

Связи персонажа с знакомыми ему важными и впечатляющими людьми, либо с людьми оказавших на него влияние.

По решению мастера связи могут использованы в качестве модификатора для проверки сборы информации и проверки появления.

Таблица связей создает отношения с одним из значимых НПИ в мире игры. Выбирите одного из представленных НПИ. Краткое описание персонажей находится в разделе мира Кензен Мусо на странице 144.

Связи с персонажами игроков

Перед началом игры необходимо создать связи между персонажами игроков. Для этого можно воспользоваться таблицей связей. Оба игрока должны согласится на ту или иную связь. Иногда связи между ПИ могут быть заранее определены сценарием.

Таблица связей

ROC		Связь	Объяснение	Персонаж
0	0	Семья	Вас с этим человеком связывают семейные узы. Вы можете быть родственником, приемным ребенком, либо вы породнились семьями.	Свободный вборы
1	1-2	Мастер	Этот человек многому научил вас. Его уроки до сих пор ведут вас по жизненному пути.	Ахиллес Инами Ширли Роквелл Инба Рюген
	3-4	Благодетель	Этот человек оказал вам большую услугу, и вы хотели бы отплатить за неё. К сожалению, вам до сих пор не предоставилась возможность сделать это.	Синозаки Харуро Уильям Арчер Асихара Рей
	5-6	Уважение	Вы глубоко уважаете этого человека. Возможно он является вашим идеалом, и когда нибудь вы желаете встретится с ним в бою и победить.	Ахиллес Инами Ширли Роквелл Инба Рюген
2	1-2	Друг	Он ваш близкий друг. Или, возможно, с этого момента вы поставите себе целью сделать его своим другом.	Ширли Роквелл Онодера Данго Каное Нозоми
	3-4	Товарищ	Вы товарищи разделяющие общую цель. По крайней мере вам так кажется.	Дзян Рисри Сибаура Доно Асихара Рей
	5-6	Восхищение	Вы восхищаетесь этим человеком. Такая сила... Как он дерется...	Ахиллес Инами Нисиока Кейске Дзян Рисри

3	1-2	Долг	Вы в долгу перед этим человеком. И это не просто слова, когда нибудь вы собираетесь вернуть этот долг.	Това Кайто Синозаки Харуро Мисаки Юна
	3-4	Кредитор	Вы оказали этому человеку услугу. Вы уверены, что он когда нибудь отплатит вам.	Асихара Рей Каное Нозоми Курияма Ёко
	5-6	Неразлучны	Вы неразделимы. Вы уверены что эти отношения продлятся до конца жизни.	Нисиока Кейске Онодера Данго Хикава Рёдзи
4	1-2	Интерес	Вам интересен этот человек. Как и почему он сражается? Вы не можете обуздать свое любопытство.	Дзян Рисри Black Mamba Мисаки Юна
	3-4	Доверие	Вы верите в этого человека. Он никогда не предаст вас. Вы уверены в этом.	Синозаки Харуро Курияма Ёко Мисаки Юна
	5-6	Бизнес	Вы находитесь в деловых отношениях с этим человеком. Перерастет ли это во что то большее – зависит от того, что произойдет дальше.	Курияма Ёко Сибаура Доно Уильям Арчер
5	1-2	Неприязнь	Вы испытаете неприязнь к этому человеку. Нельзя сказать что вы ненавидите его, скорее просто не хотите быть с ним рядом.	Онодера Данго Хикава Рёдзи Даймон Рюсей
	3-4	Отвращение	Вы терпеть не можете этого человека. Возможно вы просто не сходитесь характерами, или он не нравится вам как личность.	Хикава Рёдзи Натали Кимиока Даймон Рюсей
	5-6	Страх	Этот человек ужасает вас. В глубине своего сердца вы верите что никогда не сможете победить его.	Това Кайто God Hand Black Mamba
6	1-2	Секрет	Вы не хотите что бы кто то узнал о ваших отношениях с этим человеком. Если ваши отношению станут достоянием общественности – это создаст множество проблем.	God Hand Натали Кимиока Уильям Арчер
	3-4	Соперник	Вы считаете этого человека своим соперником. Что он в свою очередь думает об этом не имеет для вас значения.	Нисиока Кейске Това Кайто Черный шторм
	5-6	Заклятый враг	Этот человек – ваш заклятый враг. Противник, которого вы когда нибудь обязаны победить.	God Hand Black Mamba Даймон Рюсей

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Конструирование это более подробный метод создания персонажа, включающий выбор большого количества деталей. Конструирование протекает согласно следующим шагам.

1. **Выбор классов**
2. **Определение значения характеристик**
3. **Определение боевых значений**
4. **Получение секретных техника**
5. **Получение приемов**
6. **Приобретение предметов**
7. **Выбор персональной информации**

ВЫБОР КЛАССОВ

Классы персонажей представляют школы единоборства или стили боя которым владеет боец. Классы делятся на два типа.

- **Класс школы:** представляет школу единоборств, например: Карате, бокс, профессиональный реслинг. Персонаж должен выбрать хотя бы одну школу.
- **Класс стиля:** представляет стиль боя. Существует 4 стиля: мощь, скорость, техника, хитрость. Персонаж должен выбрать хотя бы один стиль.

Уровень

Уровень – это числовое выражение мастерства персонажа. Существует два вида уровней:

- **Уровень класса:** представляет уровень полученный персонажем в каком либо отдельном классе.
- **Уровень персонажа:** сумма всех уровней класса персонажа. бойцы начинают игру с 3 уровнем.

Выбор классов

Определите классы персонажа и их уровень. Вы можете распределить 3 класса между школами и стилями разными способами:

1. Школа 2 уровня + стиль 1 уровня.
2. Школа 1 уровня + стиль 2 уровня.
3. Школа 1 уровня + другая школа 1 уровня + стиль 1 уровня.
4. Школа 1 уровня + стиль 1 уровня + другой стиль 1 уровня.

Запишите выбранные классы и их уровни на лист персонажа.

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Характеристики служат числовым выражением физических и ментальных способностей персонажа. Существует 6 основных характеристик.

- **Сила:** Физическая сила и выносливость. Примеры использования: переноска тяжелых предметов, подпереть падающую стену, вскарабкается вверх по утёсу.
- **Рефлексы:** Мелкая моторика и скорость реакции, двигательные навыки. Примеры использования:

управление различным оборудованием, прыжки, бег.

- **Восприятие:** Острота 5 чувств, таких как зрение или слух. Примеры использования: разобрать детали находящегося в дали объекта, обнаружить скрытое.
- **Интеллект:** Способность к рациональному мышлению и объем знаний. Примеры использования: знание приемов и школ, понимание человеческого тела.
- **Воля:** Ментальная сила, сила воли. Примеры использования: переговоры и убеждение.
- **Удача:** Природная удачливость. Примеры использования: ситуации где нужно положится на удачу.

Определение значения характеристик

Характеристики делятся на базовое значение характеристики и бонус характеристики, рассчитываемый исходя из базового значения.

Базовое значение характеристики рассчитывается следующим образом:

1. Запишите базовые значения характеристик указанные в каждом из выбранных классов. Для классов 2 уровня – запишите их дважды.
2. Сложите записанные базовые значения характеристик.
3. Добавьте 1 очко к любому базовому значению характеристик.
4. Запишите полученные значения на лист персонажа.

Бонус характеристики

Бонус характеристики используется в проверках действия. Когда в тексте встречается запись в виде [Сила] или [+Рефлексы] – имеется ввиду значения бонуса характеристики. Бонус характеристики равен базовому значению характеристики деленному на 3 (округлять вниз). Запишите полученные значения на лист персонажа.

Определение боевых значений

Боевые значения в основном используются во время боя. Они рассчитываются используя базовое значение и бонус характеристик следующим образом (округлять вниз):

- **[Попадание]: ([Рефлексы] + [Восприятие]) / 2.**

Используется для ударных атак таких как ударов рук и ног, а так же попадания огнестрельного оружием.

- **[Оборона]: ([Рефлексы] + [Удача]) / 2.**

Используется для защиты от ударных атак.

- **[Кумитэ]: ([Интеллект] + [Восприятие]) / 2.**

Используется для бросков, захватов и болевых приемов.

- **[Укеми]: ([Интеллект] + [Удача]) / 2.**

Используется что бы избежать бросков, захватов и болевых приемов.

- **[Движение]: ([Рефлексы] + [Интеллект]) / 2.**

Скорость движения во время боя.

- **[Стойкость]: [Базовое значение силы] + 30**

Физическая выносливость и стойкость. Очки стойкости бойца.

- **[Сила воли]: [Базовое значение воли]**

Ментальная выносливость и стойкость. Очки воли бойца.

- **[Модификатор повреждения] <Удар> <Бросок> <Болевой>: 0**

Базовое повреждения наносимое тем или иным видом атаки. Определяется отдельно для каждого вида атаки.

- **[Модификатор блока]**

Уменьшение полученного повреждения от того или иного вида атаки. Определяется отдельно для каждого вида атаки.

Боевые боевые значения модифицируется имеющимися у бойца уровнями класса, согласно таблицы из описания каждого класса. Запишите эти модификаторы на лист персонажа. Затем сложите базовые боевые значения и классовые модификаторы для каждого боевого значения и запишите их в колонку «Без снаряжения (подсумма)».

Очки стойкости и очки воли

Очки стойкости определяют физическую выносливость бойца и в основном уменьшаются при получении повреждения. Для обозначения очков стойкости используется сокращение «ОС». ОС = [Базовое значение силы] + 30.

Очки силы воли определяют ментальную выносливость бойца и в основном используются для применения приемов. Для обозначения очков силы воли используется сокращение «ОВ». ОВ = [Базовое значение воли].

ПОЛУЧЕНИЕ СЕКРЕТНЫХ ТЕХНИК

Секретная техника это специальный прием, уникальный для каждого класса. Вы можете получить 2 секретные техники, одну из школы и одну из стиля. В случае если у персонажа имеется 2 школы или 2 стилей, вы должны выбрать один из них для получения секретной техники. Секретные техники записаны рядом с описанием классов. Запишите выбранную секретную технику на лист персонажа.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИЕМОВ

Смотрите «получение приемов» на листе выбранных классов. Запишите названия и детали полученных приемы на лист персонажа, и укажите номер страницы, на которой находится тот или иной прием, что бы посмотреть детали при необходимости. Если вы не уверены как именно нужно записывать детали выбранных приемов – используйте в качестве примера листы готовых персонажей.

КЛАССОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Классовая информация каждой школы и стиля содержит правила и информацию для создания и развития персонажа, а так же список приемов и секретную технику.

ИНФОРМАЦИЯ О ПРИЕМАХ

Момент

Определяет момент в который может быть использован прием. Существуют следующие моменты:

- **Действие:** используется в одно из действий: «действие движения», «малое действие», «основное действие», «реакция», «авто-действие»
- **Процесс:** используется во время одного из процессов, например: «процесс подготовки», «процесс очистки».
- **Контр-атака:** используется после удачной проверки защиты, во время шага контр-атаки. Целью приема выполненного в этот момент всегда является атаковавший вас персонаж. Если боец не находится на доступной для атаки дистанции, вы не можете выполнить прием с «моментом: контр-атака».
- **Постоянно:** Всегда активно. Все приемы с этим моментом работают одновременно.

Цель

- **На себя:** – имеет эффект только на использовавшего технику бойца.
- **Один (1):** 1 любой персонаж, включая использовавшего технику бойца.
- **Вокруг:** все бойца в зоне схватки. Не действует на персонажей не находящиеся в зоне схватки.
- **Вокруг (выбор):** игрок может выбрать на кого из бойцов находящихся в зоне схватке будет действовать прием.
- **Сцена:** Все бойцы находящиеся в сцене.
- **Сцена (выбор):** игрок может выбрать на кого из бойцов находящихся в сцене будет действовать прием.

Расстояние

- **Далеко:** может воздействовать на всех бойцов находящихся в сцене.
- **Близко:** может воздействовать только на бойцов находящихся в одной зоне схватки с использовавшим прием персонажем.

Цена

Определяет цену использования навыка. Некоторые приемы требует платы нескольких ресурсов. Если вы не можете заплатить цену – вы не можете использовать прием.

- **n Киаи:** расходует указанное количество Киаи карт. Указанная цена взимается даже если персо-

наж «взглянул в бездну». Подробнее о взгляде в бездну читайте в разделе «правил игры – смерть персонажа»

- **n ОВ:** расходует указанное количество ОВ. Если персонаж «взглянул в бездну» – цена не взимается.
- **Слабость:** в случае если цена записана в виде «Цена: потеря равновесия» – персонаж получает эту слабость после завершения основного процесса. Если персонаж уже имеет эту слабость, он получает 1D урона. Если персонаж «взглянул в бездну» – он не получает слабости.

Приемы с выбором типа повреждения

Если эффект приема говорит о том что вам нужно выбрать вид повреждения, вы не можете выбрать <Энергию>.

Класс школы
Карате

Карате это боевое искусство берущие свое начало на японском острове Окинава. Тело бойца, закаленное тренировками Карате, превращается в оружие, способное наносить мощные удары руками и ногами.

История Карате восходит ко временами Государства Рюкю (государство с монархической формой правления, существовавшее на Окинаве и островах Рюкю в XV—XIX веках), где борьба без оружия зовущаяся (Тии или Тоу-Дии) была популярна среди членов воинских кланов. Боевое искусство Рюкю попало под влияние китайский и японских боевых искусств и продолжало передаваться из поколения в поколение под именем "Тэ".

После отказа от феодального деления в 1871 году, это боевое искусство было включено в школьную программу физичкой подготовки, с подачи Фунакоси Гитина, и было с одобрением принято студентами.

В наше время это древнее боевое искусство получило популярность под именем "Карате" и после окончания второй мировой войны распространилось по всему миру.

В карате существует множество школ, стилей и ответвлений, а так же методов соревнования и систем подсчета очков: бесконтактное Карате, полный контакт – дозволяющий нанесение прямых ударов по противнику, и полу-контакт, где бойцы используют защитную экипировку.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР (ситигэки хиссацу)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: Основное действие

Описание: Победа одним ударом. Можно сказать что это идеал Карате. Проведенные в наше время исследования единоборств утверждают что победить одним ударом невозможно. Но тем не мене эта техника воплощает в себе идеал победы одним ударом, нанесенным закаленным кулаком или ногой, направленным в слабое место противника.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x6]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	+1	+2	+2	+3	+4
Кумитэ	±0	±0	+1	+2	+2
Укеми	+1	+1	+2	+2	+3
Движение	+2	+3	+4	+5	+6
Стойкость	+7	+16	+24	+32	+41
Сила воли	+5	+12	+18	+24	+31
Модификатор повреждения					
Удар	+2	+3	+4	+5	+6
Бросок	±0	+1	+2	+2	+3
Болевой	±0	+1	+2	+2	+3

Характеристики для конструирования

Сила	5
Восприятие	4
Воля	4
Рефлексы	5
Интеллект	3
Удача	3

Получение приемов

Начальные приемы: {Прямой удар кулаком}, {Удар ногой школы Карате}, и 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

ПРЯМОЙ УДАР КУЛАКОМ (СЭЙКЭН ЗУКИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Включившись всем телом в движение, наносится удара сжатой в кулак рукой. Во время удара рука поворачивается задней стороной вверх. Удар направлен в важную точку на теле оппонента по самой короткой траектории. Этот прием – основа основ карате, открывающий дорогу в глубины мастерства.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5].

ЗАЩИТНАЯ ТЕХНИКА КАРАТЕ (КАРАТЕ УКЭ ВАДЗА)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: В карате существует множество техник защиты использующих руки и ноги, например хараи-укэ, маэба-укэ и т.п.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] от ударной атаки. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока <Удар> на +[Рефлексы].

УДАР НОГОЙ В ПРЫЖКЕ (ТОБИ ГЭРИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Боец подпрыгивает в воздух и наносит удар ногой.

Эффект: Выполняется перемещение. Повреждение используемого вами {Удара ногой школы карате} увеличивается на +1D. Если перемещения не происходит – этот прием не имеет эффекта. Этот эффект длится до конца основного процесса.

УДАР НОГОЙ КАРАТЕ (КАРАТЕ ГЭРИ ВАДЗА)

Уровень: 1 **Цена:** потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Прямой удар ногой. Включает различные техники ударов ногами, например: прямой удар вперёд в корпус или голову (Маэ-Гэри), удар ребром стопы в сторону (Ёко-Гэри), удар коленом (Хиза-Гэри) и т.п.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 10].

КАРАТЕ КАТА

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Формализованная последовательность движений, связанных принципами ведения поединка с воображаемым противником или группой противников. Ката используется что бы тренироваться карате в одиночку, укреплять тело, лучше понимать атаку и защиту, для демонстрации мастерства в соревнованиях и в показательных выступлениях. Пинан, Сантин, наифуанти – разные школы, стили, и мастера карате практикуют разные формы.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] и [Обороны] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

ПРОНЗАЮЩАЯ РУКА (НУКИ ТЭ)

Уровень: 2 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: Основное действие

Описание: Техника удара при которой рука не зажимается в кулак, а удар выполняется ладонью с выпрямленными четырьмя «ёхон» пальцами. Используется для ударов в мягкие места тела: глаза, горло, бока и т.п. Запрещена в некоторых соревнованиях. При использовании без должной подготовки может повредить пальцы.

Эффект: Повреждение используемого вами {Прямого удар кулаком} увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

КРУГОВОЙ УДАР НОГОЙ
(МАВАСИ ГЭРИ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Удар ногой очерчивающий круг. Наносится из невидимой оппоненту точки, и наносит сильное повреждения используя центробежную силу.

Эффект: Повреждение используемого вами {Удара ногой школы карате} увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

УДАР НОГОЙ С РАЗВОРОТА
(УСИРО МАВАСИ ГЭРИ)

Уровень: 3 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** близко
Момент: действие движения

Описание: Боец наносит удар нагой, совершив разворот, при котором оппонент видит его спину.

Эффект: Используемый вами {Удара ногой школы карате} больше не имеет «цена: |СЛ:потеря равновесия|». Этот эффект длится до конца основного процесса.

ПРЯМОЙ УДАР КУЛАКОМ II
(СЭЙКЭН ЗУКИ II)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Техника позволяющая увеличить точность прямого удара кулаком. Доведенный до совершенства прямой удар кулаком – это воплощения философии карате.

Эффект: Уменьшает значение триумфа проверок атаки выполненного вами {Прямого удар кулаком} на -1 (но не ниже 10).

СТАЛЬНОЕ ТЕЛО
(ХАГАНЭ НО КАРАДА)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Тренированное тело, дыхательные техники, и выносливость помогут бойцу устоять под градом ударами. Выносливость так же развивается в тренировках с полным контактом. Особенно свой стойкость славится стиль Уэти Рю, тренирующий сопротивление мощным ударам, и известный тем, что атакующий может причинить себе вред ударив мастера Уэти Рю.

Эффект: Ваш модификатор блока <Удар>, <Бросок>, <Болевой> увеличивается на +4.

КРУГОВАЯ ЗАЩИТА
(МАВАСИ УКЭ)

Уровень: 4 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Защитная техника в которой обе руки будто описывая круг, отклоняя атаки оппонента или обращая их против него. Стиль Годзю Рю особенно известен этой техникой.

Эффект: Может быть использовано в случае успешной проверки защиты против ударной атаки или атаки холодным оружием. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Удар> + 8].

СОВЕРШЕННОЕ ОРУЖИЕ
(ДЗЭНСИН КЁУКИ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: В дополнение к ударам руками и ногами, каратист может использовать локти, колени, «кулак-молот», удары головой – все части тела в качестве оружия. И, конечно, хорошо тренированный кулак – это смертельное оружие.

Эффект: Используется непосредственно перед броском повреждения. Повреждение выполненной вами ударной атаки увеличивается на +4D. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Армейский рукопашный бой

В 20-м столетии человечество пережило две мировые войны. За это время методы ведения войны и армии стран мира претерпели значительные изменения.

Благодаря урокам второй мировой войны появились первые специальные подразделения, и возникло понимание необходимости овладения искусством вести рукопашной бой. Были начаты исследования единоборств.

На свет появилась основанная на китайских единоборствах и дзюдо система Уильяма Фейрберна, система единоборств армии США, в спецназе советского союза было разработано САМБО, в Израильской армии вошла в обиход Крав-мага, силы самообороны Японии так же обновили армейскую систему единоборств в конце 20го века.

Армейский рукопашный бой отличается от спортивных единоборств своей целью: он направлен на убийство и нейтрализацию угрозы исходящей от оппонента. Для этой цели используется ножи, огнестрельное оружие и множество опасных техник.

За пределами армии, гражданская разновидность этого стиля единоборств исключает техники убийства и фокусируется на приемах самообороны. Так же можно встретить бывших военных практикующих армейский рукопашный бой на гражданке.

БЕСШУМНОЕ УБИЙСТВО (SILENT KILLING)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: Основное действие

Описание: Цель этой секретной техники – нанести оппоненту смертельную рану до того как он сможет издать звук. Это техника мгновенного убийства без применения оружия, используя которую боец остается незамеченным. Бесшумное убийство используется в ограниченном наборе ситуаций, когда необходимо быстро устранить цель, например в анти-террористических операциях или при освобождении заложников.

Эффект: Используется непосредственно перед броском повреждения. Вид повреждения меняется на <Энергия>. Повреждение увеличивается на +[Уровень персонажа]x5.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	+1	+1	+2	+3
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	+1	+2	+2	+3	+4
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	+1	+2	+2	+3	+4
Стойкость	+7	+14	+21	+28	+36
Сила воли	+6	+12	+18	+24	+31
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+2	+3	+4
Болевой	+1	+2	+3	+4	+5

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	4
Воля	4
Рефлексы	4
Интеллект	5
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: выберите 2 из: {Боевой удар}, {Боевой бросок}, {Боевой захват}. и получите ещё 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

БОЕВОЙ УДАР (COMBAT BLOW)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Серия логически выстроенных ударов руками, локтями, ногами, головой, с целью не дать оппоненту не секунды передышки. Это убористый и не зрелищный стиль боя, ставящий во главу угла эффективность.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5].

БОЕВОЙ БРОСОК (COMBAT THROW)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Бросок с целью повалить оппонента на землю, после чего его можно будет добить голыми руками или используя оружие.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 3]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

БОЕВОЙ ЗАХВАТ (COMBAT SUBMISSION)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Захваты и болевые приемы направленные на то, что бы удержать, взять в плен или нейтрализовать оппонента на поле боя. Целью является не причинение боли, чтобы оппонент сдался, а быстро вывихнуть или сломать кость. Иногда для предотвращения контр-атаки оппонента используется сложная техника захвата.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Болевой> + 3]. В случае успешной проверки атаки противник получает |СЛ:онемение|.

ПОСЛЕДНИЙ УДАР (FINAL BLOW)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Ударная атака с целью немедленно добить брошенного на землю или захваченного оппонента.

Эффект: Для получения этого приема требуется иметь {Боевой удар}.
Используется непосредственно перед броском повреждения захвата. Повреждение выполненного вами захвата увеличивается на +1D.

КОНТРОЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ (DAMAGE CONTROL)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Техника позволяющая ограничить полученное повреждение двигаясь в такт с оппонентом. Не важно что встретится на его пути, солдат всегда должен выжить и вернутся к своему подразделению.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +[Восприятие].

ПСИХОЛОГИЯ ВОЙНЫ (BATTLEFIELD MENTALITY)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Способность анализировать психологию оппонента и выстраивать наиболее выгодную тактику. Быстрый анализ – залог победы.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] и [Кумитэ] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.

УДУШАЮЩАЯ АТАКА (CHOKING ATTACK)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника быстрой нейтрализации оппонента с помощью пережима трахеи. Захват шеи так же может быть направлен на пережим сонной артерии, но атака на трахею более опасна.

Эффект: Может быть использовано вместе с захватом, наносящим <Болевое> повреждение. В случае удачной проверки захвата, дополнительно накладывает на оппонента |СЛ:растерянность|. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ПОИСК СЛАБОГО МЕСТА (AIMING FOR VITALS)

Уровень: 2 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Атака направленная в слабое место оппонента. Знание слабых мест человеческого тела и умение направлять в них удар преподается в армии как эффективный метод для убийства и причинения ранений.

Эффект: Проверка повреждения выполняемых вами атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

КОНТР-БРОСОК (COUNTER THROW)

Уровень: 2 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Техника позволяющая, в случае удачно выполненной защиты, выбить противника из равновесия и бросить его. Способность одновременно защищаться от атаки и повалить противника на землю – эффективный способ выживания в ближнем бою. Эта техника так же применяется в джи-джитсу и китайском кунг-фу.

Эффект: Может быть использовано в случае успешной проверки защиты против ударной атаки или атаки холодным оружием. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Бросок> + 5].

ВЫЖИВАНИЕ (SURVIVAL)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Этот прием представляет психологию выживания и ближнего боя: пусть смерть всегда на один шаг от солдата, но он всегда должен завершить свою миссию.

Эффект: В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +5.

АБСОЛЮТНАЯ ВОЙНА (ULTIMATE COMBAT)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: нет

Описание: Этот прием представляет опыт полученный на настоящем поле боя. Знания и чувства, испытанные теми, кто переступил черту смерти становятся их силой.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок [Попадания] и [Кумитэ] на -1 (но не ниже 10).

ЖАЛО (STING)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: не себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Как следует из названия, это смертельная атака, будто нанесенная острым жалом. Особый навык, наносящий проникающий урон ударом ладони с близкого расстояния.

Эффект: Результат проверки ваших атак увеличивается на +3. Повреждение увеличивается на +3D. Этот эффект длится до конца основного процесса. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Школа уличного боя

Уличные драки посреди города, так называемые street fights, это пожалуй самое сомнительное проявление боевых искусств. Искусство уличных драк во много уступает формализованным стилям единоборств, но так же может и во многом превосходить их. Уличные драки проходят совсем в другом контексте, нежели матчи матчи по тому или иному единоборству: здесь нет ни правил, ни судей.

Искусство уличных драк может пригодится охранникам в районах с плохой безопасностью, где многие бизнесы нанимают людей, что бы избежать неприятностей, или бойцам в подпольных тотализаторах, проводящих бои без правил, о которых ходят слухи. Якудза, уличная шпана, вышибалы в барах, многие сильны в уличной драке. И каждый из них исповедует оригинальную философию боя со своими собственными методами.

Школа уличного боя это собрание родившихся на улицах оригинальных приемов и приспособленных к реалиям уличной драки техник, позаимствованные из других стилей единоборств.

Не стоит забывать, что уличные драки преследуются по закону.

СЕКРЕТЫ УЛИЧНОЙ ДРАКИ (КЕНКА НО ГОКУЙ)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** далеко
Момент: авто-действие

Описание: В уличной драк нет ни судьи, ни запрещенных приемов. Акцент делается не на выборе средств, а на том, чтобы поставить противника на колени, или сделать все возможное, чтобы избежать поражения. Эта секретная техника представляет умение использовать все доступные средства, чтобы застать противника врасплох и получить преимущество.

Эффект: Оппонент получает [СЛ:онемение].

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+1	+2	+3
Укеми	+1	+1	+2	+2	+3
Движение	+1	+2	+3	+4	+5
Стойкость	+8	+16	+24	+32	+41
Сила воли	+6	+12	+18	+24	+31
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+1	+2	+3
Болевой	±0	+1	+1	+2	+3

Характеристики для конструирования

Сила	5
Восприятие	3
Воля	4
Рефлексы	4
Интеллект	4
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: {Уличный удар}, {Уличный пинок}, и 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

УЛИЧНЫЙ УДАР
(КЕНКА ПАНЧ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар противника кулаком. Сжать в руку в кулак и ударить им – самая примитивная форма рукопашного боя. Техника и навыки не имеют значения. Главное посильнее ударить. Хотя и здесь есть пара хитростей.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5].

УЛИЧНЫЙ ПИНОК
(КЕНКА КИК)

Уровень: 1 **Цена:** потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар ногой, не стремящейся следовать какой то особой форме, но очень полезный в бою. Это так же могут быть удары ногами с целью затоптать противника. В школе уличного боя используются простые и мощные удары ногами.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 8]. Если у противника есть какая либо |Слабость|, повреждение увеличивается на +1D.

РАЗМАЗАТЬ
(SMASH)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Не имеет значения насколько сильно вы откроетесь, если сможете свалить оппонента одним мощным ударом. На улице никому нет дела до теории.

Эффект: Результат проверки вашей ударной атаки уменьшается на -3. Повреждение увеличивается на +2D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ГЛАВНОЕ – ЭТО ПОБЕДА
(КАТЭБА ЁКАРОУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Безжалостная атака против ослабленного оппонента.

Эффект: Может быть использовано когда у противника есть какая либо |Слабость|. Повреждение ваших атак увеличивается на +1D.

УДАР ПО СУСТАВАМ
(КАНСЭЦУ ГЭРИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Ударная атака направленная на суставы оппонента.

Эффект: Тип повреждения ваших ударных атак меняется на <Болевой>. Этот эффект длится до конца основного процесса.

СРЫВ КРЫШИ
(ГАН ТОБАСИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Свирепый взгляд устрашающий оппонента.

Эффект: Повреждение ударной атаки увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

УДАР ГОЛОВОЙ
(ДЗУ ЦУКИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Ударить оппонента используя самую прочную часть тела – голову. Смысл в том, что бы ударить лбом в нос или подбородок оппонента. В случае если бойца схватили сзади – можно использовать затылок.

Эффект: Выполняется ударная атака. Результат проверки этой атаки уменьшается на -2. Сила атаки [<Удар> + 7]. В случае удачной проверки атаки оппонент получает [СЛ:растерянность].

ПАЦАНСКАЯ ХРАБРОСТЬ
(СУТЕГО ДОКЁУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Что бы победить в уличном бою, никогда нельзя говорить «сдаюсь». Прием символизирующий особую храбрость и мужество бойца. В конце концов, в драке сила духа важнее силы рук. Победит тот – кто будет стоять до конца.

Эффект: [Стойкость] +10.

ЗАМЕС
(ТОККУМИ АЙ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника остановки движений оппонента, с помощью хватания за руки, рукава одежды и т.п. Позволяет легче нанести удар. Большинство уличных драк начинаются именно с этого, а не с ударов руками и ногами. Это техника уличной борьбы.

Эффект: Результат проверки [Попадания] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ОСЛЕПЛЕНИЕ
(МЭ ЦУБУСИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника лишающая оппонента зрения, бросив в глаза песок, плюнув или залив их кровью. На улице нет правил, а драться не видя противника намного страшнее, чем можно подумать.

Эффект: В случае удачно проверки атаки оппонент дополнительно получает [СЛ:растерянность]. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ХОЗЯИН БОЛЬШОЙ ДОРОГИ
(РОДЗЁУ НОТАЦУДЗИН)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Особые навыки, интуиция, и уникальный стиль боя полученные теми, кто проводит все свободное время в уличных драках.

Эффект: Вы можете изменить |Слабость| накладываемую при использовании {Секретов уличной драки} на любой другой вид |Слабости|, кроме [СЛ:онемение]. Вид |Слабости| выбирается в момент использования {Секретов уличной драки}.

УЛИЧНЫЙ МАСТЕР
(КЕНКА ХЯКУДАН)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Вы достигли вершины мастерства уличной драки. От самоучки до мастера, до уникального стиля. Уличная драка тоже имеет свою собственную философию, идеи и техники.

Эффект: Результат проверки атаки увеличивается на +3, повреждение увеличивается на +3D. Этот эффект длится до конца основного процесса. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Традиционные боевые искусства

Начиная со времен воюющих царств (и даже более ранних периодов), вплоть до эпохи Эдо, Японским войнам самураям была необходима техника борьбы, которую можно было применять на поле боя, или для захвата противника. «Искусство 18 оружий», включающее владение мечом, копьем, луком, и джиу-джицу, так же включает – техники рукопашного боя, которым должен быть обучен каждый самурай. Традиционные боевые искусства, или «Кобудзюцу» – это термин обозначающий различные техники единоборств появившиеся в этот исторический период.

Некоторые школы боевых искусств до сих пор учат техникам пришедшим с древнего поля боя, таким как борьба и захваты, пригодные для использования во время ношения брони. Традиционные боевые искусства отличаются от современных принципами и законами. В их репертуар входят опасные приемы, направленные на убийство противника, которые были исключены из современной борьбы дзюдо.

Обычно, традиционными боевыми искусствами или «Кобудзюцу» называется любые боевые искусства использовавшиеся до современной эры, однако этот класс фокусируется только на рукопашной составляющей кобудзюцу, и представляет приемы в немного отличающемся от реально существующих школ виде.

СЕКРЕТНАЯ ТЕХНИКА (ХИДЭН НО ВАДЗА)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: С древних времен кобудзюцу (традиционные боевые искусства) практиковалось в секрете, чтобы не допустить утечку навыков в другие школы, а техника даже могла включать фальшивые формы. Некоторые техники были потеряны во времени. Этот прием символизирует знание секретных техник традиционного боевого искусства.

Эффект: Может быть использовано при удачной проверки защиты против атаки ближнего боя. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x5].

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	+1	+1	+2	+3
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	+1	+1	+2	+2	+3
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	±0	+1	+1	+2	+3
Стойкость	+6	+12	+18	+24	+31
Сила воли	+8	+16	+24	+32	+41
Модификатор повреждения					
Удар	±0	+1	+2	+2	+3
Бросок	+1	+2	+3	+4	+5
Болевой	+1	+2	+3	+4	+5

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	4
Воля	5
Рефлексы	4
Интеллект	4
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: {Традиционный бросок}, {Контр-техника}, и 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

ТРАДИЦИОННЫЙ БРОСОК
(КОРЮУ НАГЭ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: В былые времени оппонентами мастеров боевых искусств выступали закованные в доспехи войны. Чтобы нейтрализовать их или взять в плен, были эффективны бросовые приемы. Традиционные боевые искусства включают множество опасных приемов этой категории.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 3]. В случае успешной проверки атаки противник получает |СЛ:удержание|.

КОНТР-ТЕХНИКА
(САКА ВАДЗА)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника захвата используемая в традиционных боевых искусствах. Существует множество подобных техник, например: контр-атаки против захвата за воротник, захват для поимки и удержания, техника захвата с кинжалом и т.п. К этой же категории относятся техники захвата оружия.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Болевой> + 3]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ОБРАТНЫЙ БРОСОК
(КАЭСИ НАГЭ)

Уровень: 1 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Техника защиты от ударов голыми руками или оружием, с последующим захватом и броском оппонента. Традиционные боевые искусства включали элементы самообороны и приемы контр-атак необходимые для воинов. Существует множество техник основанных на контр-атаках.

Эффект: Может быть использовано в случае успешной проверки защиты против ударной атаки или атаки холодным оружием. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Бросок> + 5].»

УСТУПИТЬ ИНИЦИАТИВУ
(ГО НО СЭН)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Суть техники заключается в том, что бы заставить оппонента сделать первый шаг, а затем ответить на него сокрушительной атакой. Идея уступить инициативу оппоненту издревле существует в боевых искусствах.

Эффект: Выполняется ожидание.

ТРАДИЦИОННОЕ УКЕМИ
(КОРЮУ УКЭМИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Защитная техника традиционных боевых искусств, использовавшаяся в настоящем бою. Кобудзюцу концентрируется на бросковых приемах, поэтому так же существует и техника противодействия им.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока <Бросок> на +[Восприятие].

ТРАДИЦИОННАЯ КАТА
(КОРЮУ КАТА)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Практика традиционных форм. В прошлом люди не имели доступа к продвинутым медицинским услугам, а это значит что тренировки приближенные к реальным условиям боя представляли большую опасность. Во времена когда спортивные состязания и контактные схватки не имели широкого распространения, ката – формализованная последовательность движений, являлось основным методом передачи искусства единоборств.

Эффект: Результат ваших проверок [Обороны] и [Укеми] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

АНТИ-УКЕМИ
(УКЭМИ ФУУДЗИ)

Уровень: 2 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Бросок с захватом сустава, бросок после нанесения удара, и прочие формы броска, которые выполняются в позиции, в которой оппонент не может защитится от них или выполнить укеми, уменьшив полученное повреждение.

Эффект: Результат вашей проверки [Кумитэ] увеличивается на +3. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ТРАДИЦИОННЫЙ УДАР-ЗАХВАТ
(КОРЮУ КУМИУТИ)

Уровень: 2 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника ударов, предшествующих выполнению броска или захвата (атеми), практикующаяся в традиционных боевых искусствах. После исполнения атеми противник удерживается для применения болевого приема, контр-атаки, либо удара кинжалом.

Эффект: Проверка повреждения выполняемых вами захватов увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ТЕЧЕНИЕ МЕРИДИАН
(КЭЙМЯКУ)

Уровень: 2 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Прием выражающий знания важных точек тела, основываясь на практиках восточной медицины. Традиционные боевые искусства использовали знания человеческого тела для нанесения смертельных ударов в акупунктурные точки, вены и т.п. Существование многих из этих точек подтверждается современными знаниями анатомии.

Эффект: Применяется непосредственно перед выполнением броска повреждения вашей ударной атаки, захвата, или контр-атаки. Бросок повреждения увеличивается на +1D.

ОБРАТНЫЙ БРОСОК II
(КАЭСИ НАГЭ II)

Уровень: 3 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Техника исполнения обратного броска против захватов. Включает предварительный удар (атеми).

Эффект: Для получения этого приема требуется иметь {Обратный бросок}. Может быть использовано в случае успешной проверки защиты против захвата. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Бросок> + 5].

ТРАДИЦИОННАЯ КАТА II
(КОРЮУ КАТА II)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Техника точного выполнения традиционной каты, увеличивающая надежность защиты бойца. Невозможно достичь вершины мастерства традиционных боевых искусств просто практикую движения каты. Мастер должен понимать истинные намерения, мысли и философию нападения и защиты, содержащиеся в катах.

Эффект: Во эффекта {Традиционная ката} значение триумфа выполняемых вами проверок [Обороны] и [Укеми] уменьшается на -1 (но не ниже 10).

СИЛА ЖИЗНИ И СМЕРТИ
(КАССАЦУ ДЗИДЗАЙ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Обладая этой техникой традиционных боевых искусств, мастер получает контроль над жизнью и смертью оппонента через знание человеческого тела и умения воздействовать на него нужным образом. Это техника так же включает идею контроля над действиями оппонента.

Эффект: Применяется непосредственно перед выполнением броска повреждения вашей ударной атаки, захвата, или контр-атаки. Бросок повреждения увеличивается на +4D. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы
Дзюдо

Дзюдо это японское боевое искусство фокусирующееся на техниках борьбы, бросков и захватов.

Основатель дзюдо – Дзигоро Кано изучал традиционные японские единоборства Тэндзин Синъё-рю («Божественная истина школы Ивы») и Кито-рю («школа взлётов и падений»). Основываясь на своем опыте, он создал современную теорию дзюдо и модернизировал японские боевые искусства. Он основал в буддистском монастыре Эйсё-дзи в Токио додзё «Кодокан» («Дом изучения Пути» — ныне руководящая организация мира дзюдо), ставшее центром изучения дзюдо.

Дзюдо отказалось от опасных бросовых и ударных техник, и адаптировало спарринг (Рандори) в качестве метода тренировок. Основываясь на результатах продемонстрированных дзюдоистами на турнире по боевым искусствам департамента полиции Токио, дзюдо стало обязательным предметом изучения для полицейских и распространилось по всей Японии.

Благодаря стараниям Дзигоро Кано, Дзюдо было включено в программу олимпийских соревнований и распространилось по всему миру. Дзюдо – это не только спорт, но и боевое искусство. Техника самообороны Кодокан учит защите от ударов и холодного оружия. Многие техники дзюдо так же популярные в смешанных единоборствах, например захват крестом, треугольник, захват руки. Слова Лао Цзы: «Мягкость управляет силой» – выражает дух и суть техники дзюдо.

МЯГКОСТЬ УПРАВЛЯЕТ СИЛОЙ (ДЗЮУЁКУ ГОУ О СЭСУ)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Податливость и мягкость способны управлять силой и жесткостью. Суть и философия дзюдо состоит в том, что даже не обладая большой силой, умело используя силу противника можно добиться победы. Техника дзюдо направлена на воплощений этой идеи.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x5]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции. Независимо от результата проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	±0	+1	+2	+2
Оборона	+1	+2	+2	+3	+4
Кумитэ	+1	+2	+3	+3	+4
Укеми	+1	+2	+2	+3	+4
Движение	+1	+2	+3	+4	+5
Стойкость	+7	+14	+21	+28	+36
Сила воли	+6	+12	+19	+26	+35
Модификатор повреждения					
Удар	±0	+1	+2	+2	+3
Бросок	+1	+2	+3	+4	+5
Болевой	+1	+2	+3	+4	+5

Характеристики для конструирования

Сила	5
Восприятие	5
Воля	3
Рефлексы	3
Интеллект	4
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: {Бросок через плечо}, {Техника борьбы в партере}, и 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

БРОСОК ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО
(СЭОЙ НАГЭ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника броска оппонента через плечо. Основная техника бросков использующаяся в дзюдо.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 3]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ТЕХНИКА БОРЬБЫ В ПАРТЕРЕ
(НЭ ВАДЗА)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Набор различных атакующих и защитных приемов для борьбы на земле. Треугольник (Санкаку-дзимэ), боковой контроль (Кеса-гатаме), и прочие методы добиться обездвиживания противника (Тай-гатаме).

Эффект: Может быть использовано когда оппонент имеет |СЛ:повален|. Выполняется захват. Сила атаки [<Болевой> + 10].

САМОСТРАХОВКА ДЗЮДО
(ДЗЮУДО УКЭМИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Базовая защитная техника дзюдо, применяемая что бы защитить тело от падения. Существует различные виды укеми: заднее, переднее и т.п.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока <Бросок> на +[Восприятие].

РЫЧАГ ЛОКТЯ НОГАМИ
(УДЭ ХИСИГИ ДЗЮУДЗИ КАТАМЭ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Перегибание локтевого сустава с захватом руки между бёдер сбоку, со стороны спины. Одна из техник обездвиживания в партере, применяемая не только в дзюдо, но и в других единоборствах.

Эффект: Применяется вместе с проверкой атаки использующей {Техника борьбы в партере}. При удачной проверке атаки оппонент так же получает |СЛ:удержание|. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ПОДСЕЧКА
(АСИ ХАРАЙ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Прием позволяющий увеличить силу броска, подсекая ноги оппонента. Дзюдо уделяет большое внимание изучению и объяснению техники подсечек, выводящих оппонента из равновесия, и сопутствующую технику бросков.

Эффект: Проверка повреждения <Бросок> выполняемых вами захватов увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ВЫВОД ИЗ РАВНОВЕСИЯ
(КУДЗУСИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на сбея **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника выводящая противника из равновесия, для подготовки к броску. В дзюдо кудзуси считается неотъемлемым принципом и первой из трёх фаз успешного проведения броска оппонента. Ведет к различным видам броска, например толкнув или схватив за воротник.

Эффект: Результат ваших проверок [Кумитэ] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.

БРОСОК С ПОДБИВОМ НОГИ
(ОО СОТОГАРИ)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Отхват, бросок соперника с рывком на себя и подбивом ногой ноги оппонента снаружи. Бросок создающий впечатление, будто оппоненту отрезало ноги. Используется во многих школах боевых искусств берущих свое начало в дзюдо. При неверном исполнении существует опасность падения на затылок.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 8]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ЗАХВАТ ТРЕУГОЛЬНИК
(КАНКАКУ ДЗИМЭ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Удушающая техника в которой рука и шея оппонента зажимается в сложенный из ног бойца треугольник. Часто используется в смешанных единоборствах.

Эффект: Применяется непосредственно перед выполнением броска повреждения использованной вами {Техники борьбы в партере}. Повреждения увеличивается на +1D.

ПОДСЕЧКА II
(АСИ ХАРАЙ II)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Существует множество видов {Подсечки}, выводящих противника из равновесия и наносящих сильное повреждение. Например: сметающая подсечка (Дэаси Харай) – боковая подсечка под выставленную вперёд ногу, подсечка в темп шагов (Окуриаси Харай), «контрприём ласточки» (Цубамэ Гаэси) – контратакующая подсечка от боковой подсечки, и т.п.

Эффект: Дополнительно увеличивает бонус повреждения {Подсечки} на +1D (до +2D в сумме).

ВЫВОД ИЗ РАВНОВЕСИЯ II
(КУДЗУСИ II)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Умение точного исполнения кудзуси. Вывод из равновесия это основа-основ и вершина мастерства дзюдо.

Эффект: Во время эффекта {Вывода из равновесия} значение триумфа проверок атаки ваших захватов уменьшается на -1 (но не ниже 10).

ДРЕВНЯЯ ФОРМА
(КОСИКИ НО КАТА)

Уровень: 4 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Контр-атаки, техника нанесения ударов по уязвимым точкам (Атэми ваза), техника самообороны Коудоукан и прочие элементы запрещенные к использованию в спортивных матчах, демонстрирующие что дзюдо – это настоящее искусство боя.

Эффект: Применяться при успешной проверке защиты от ударной атаки. Атакующая сторона получает |СЛ:повален|.

ГОРНАЯ БУРЯ
(ЯМА АРАСИ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Передний подхват под обе ноги с захватом за рукав и одноименный отворот. Эта бросовая техника были исключена из репертуара приемов дзюдо и считалась утерянной, но была вновь открыта и возрождена в наше время.

Эффект: Повреждение <Бросок>, выполняемых вами захватов увеличивается на +4D. Этот эффект длится до конца основного процесса. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Школа пьяного кулака

Пьяный кулак – это общий термин для китайских боевых искусств, в которых движения бойца походи на движения пьяного человека. Не существует одной единой школы под названием «Пьяный кулак». Это название включает множество школ: Пьяный кулак Донг Хай, Пьяный кулак Усунг, Пьяный кулак Лу Цзи Шен, Пьяный кулак Ха Сянь, и т.д. В Японии этот стиль единоборств получил известность благодаря фильму с Джеки Чаном в главной роли «Пьяный мастер». Однако, пьяный кулак представленный в «Пьяном мастер» это выдуманный для фильма стиль единоборств.

Представленный здесь класс основан на «Пьяном кулаке восьми бессмертных» (Ха Сянь) – это стиль паяного кулака имитирующий группы восьми даосских бессмертных, сражающихся за алкоголь. Он был создан мастерами боевых искусств Су Хва-цзы и Фань Дай-пай, изучавшими разновидности пьяного кулака и другие стиля боя из различных регионов Китая.

Бойца практикующий этот стиль на самом деле не выходят на бой пьяными, они подражают движениям пьяницы, что бы сбить оппонента с толку. Мастера пьяного кулака способны вести бой даже находясь на земле, поэтому иногда они могут упасть по собственной воле, что бы застать оппонента врасплох.

ПЬЯНЫЙ БОГ (СУЙСИН)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Движения школы пьяного кулака, похожие на движения пьяного человека. Теория гласит, что Пьяный кулак это вид китайского народного творчества, восходящий своими истоками к шаманистским традициям древнего Китая, в которых человек входил в транс. Используя эту секретную технику, мастер пьяного кулака входит в транс, обретая иллюзию полной свободы.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x5]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции. Если вы находитесь под действием |Слабости|, повреждение этой атаки увеличивается на +2D.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+2	+3	+4
Оборона	+1	+2	+2	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+1	+2	+3
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	+1	+1	+2	+2	+3
Стойкость	+7	+14	+21	+28	+36
Сила воли	+6	+13	+20	+27	+34
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+2	+3	+4
Болевой	±0	+1	+2	+3	+4

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	5
Воля	4
Рефлексы	4
Интеллект	3
Удача	5

Получение приемов

Начальные приемы: выберите 2 из: {Рука-чарка}, {Бессмертная касэнко}, {Королевский дядя Цао}. И получите ещё 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

РУКА-ЧАРКА (ХАЙСЮ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: При атаке рука находятся в форме чашечки для алкоголя. Атака наносится кончиками пальцев в глаза или горло оппонента.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 4]. Может быть использовано даже когда вы имеете |СЛ:повален|.

БЕССМЕРТНАЯ КАСЭНКО (КАСЭНКО)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Комплекс упражнений ушу (Таолу) в котором боец двигаясь как женщина, сбивая оппонента с толку, а затем выполняет внезапный удар локтем, либо дергает оппонента к земле. Прием назван в честь известной в Китае женщины, входящей в Восемь Бессмертных даосского пантеона.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 1]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|. Может быть использовано даже когда вы имеете |СЛ:повален|.

КОРОЛЕВСКИЙ ДЯДЯ ЦАО (СОУКОКУКЮУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Комплекс захватов и болевых приемов ушу, таких как Гецу-гасай-щю и Чин-на. Прием назван в честь Цао Гоцзю, последнего из Восьми Бессмертных даосского пантеона.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Болевой> + 4]. Может быть использовано даже когда вы имеете |СЛ:повален|.

ПЬЯНЫЙ БОКС (СУЙКЭН ТИКОУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Пьяный кулак считается одной из разновидностей Дитангкуан, применяемой для ведения боя в положении лежа. Дитангкуан – стиль боевых искусств, зародившейся в китайской провинции Шаньдун во времена династии Сун (960–1279).

Эффект: Вы не уменьшаете свое значение [Движения] когда имеете |СЛ:повален|.

ЖЕЛЕЗНАЯ КЛЮКА ЛИ (ТЭККАЙРИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника удара ногой, использующая одноногую стойку. Прием назван в честь Ли Тегуай, самого древнего из Восьми бессмертных в даосском пантеоне.

Эффект: Используется когда вы имеете |СЛ:повален|. Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 9]. После выполнения атаки вы избавляетесь от |СЛ:повален|.

ПЬЯНЫЙ-НЕПЬЯНЫЙ (ЁТТЭЙРУ ЁУДЭЁТТЭЙНАЙ)

Уровень: 1 **Цена:** СЛ:повален
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Боец двигается как будто он пьян, завораживая оппонента.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] и [Обороны] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

ЛЮЙ ДУНБИНЬ (РОДОУХИН)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Комплекс упражнений ушу (Таолу) в котором боец двигается как будто размахивая бутылочной тыквой (Хёутан). Прием назван в честь Люй Дунбинь, даосского патриарха, а также легендарного исторического персонажа, причисленного к даосскому пантеону, входит в Восемь Бессмертных.

Эффект: Повреждение ваших ударных атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ЧЖУНЛИ ЦЮАНЬ (КЭНСЁУРИ)

Уровень: 2 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Комплекс упражнений ушу (Таолу) в котором боец имитирует отшельника держащего под рукой большую бутылку. Прием назван в честь Чжунли Цюань, одного из старейших Восьми Бессмертных даосского пантеона, считающегося главным в группе.

Эффект: Используется в случае успешной защиты от ударной атаки, или атаки холодным оружия. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Удар> + 5].

ЛАНЬ ЦАЙХЭ (РАНКАЙВА)

Уровень: 2 **Цена:** СЛ:повален
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Техника позволяющая избежать атаки согнувшись в поясе. Прием назван в честь Лань Цайхэ — один из Восьми Бессмертных в даосизме, наиболее экстравагантного персонажа восьмерки.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] от ударной атаки. В случае успешной проверки вы полностью уворачиваетесь от атаки.

ЧЖАН ГОЛАО (ТЁУКАРОУ)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Акробатическая атакующая техника, например переворот в воздухе или вихревое движение ногами. Прием назван в честь Чжан Голао – одного из Восьми Бессмертных даосского пантеона, учителя и совершенного мастер.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок атаки на -1 (но не ниже 10). Этот эффект длится до конца основного процесса.

ХАНЬ СЯН-ЦЗЫ (КАНСЁУСИ)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Комплекс упражнений ушу (Таолу) в котором боец имитирует стойку держащего флейту музыканта. Особенно выделяется перекрещенное положение ног бойца. Прием назван в честь Хань Сян-цзы — китайского философа, одного из Восьми бессмертных в даосском пантеоне.
Ваше значения [Движения] уменьшается на -5.

Эффект: Повреждение ваших приемов школы пьяного кулака увеличивается на +2D. Этот эффект длится до конца раунда.

ВОСЕМЬ ПЬЯНЫХ БЕССМЕРТНЫХ (СУЙХАССЭН)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Эта техника комбинирует движение всех восьми бессмертных, давая глубокую свободу действия и возможность наносить внезапные смертельные удары.

Эффект: Используется когда вы получили |СЛ:повален|. Используется непосредственно перед броском повреждения выполняемой вами ударной атаки, захвата, или контр-атаки. Повреждение увеличивается на 5D. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Стиль богомола (Танланцюань)

Стиль богомола или Танланцюань этой китайское боевое искусство, знаменитое своей стойкой, напоминающей богомола. В ранний период династии Цин жил мастер боевых искусств по имени Ван Лян, который путешествовал по всему Китаю, закаляя свое воинское мастерство. Он сражался и победил многих мастеров боевых искусств, но не смог победить монахов-воинов Храма Шаолинь. Он упорно тренировался что бы однажды взять реванш, и как то раз ему на глаза попался богомол ловящий стрекозу – так к нему пришла идея создать стиль богомола. Говорят что Ван Лян смог одержать верх, используя свой новый стиль.

Эта стиль единоборств считается кульминацией китайской северной школы кэнпо, и использует многие таолу (Комплекс упражнений ушу) северной школы. В стиле богомола существует множество техник координирующих движений верхней и нижней частей тела, а также большой набор техник ударов ногами на средней дистанции.

Знаменитая стойка богомола позволяют завернуть руки оппонента и нанести удар в слабые места тела и акупунктурные точки.

СЕКРЕТЫ ТАНЛАНЦЮАНЬ (ТОУРОУ ХИГИ)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Стиль богомола содержит множество различных техник. Используя боевые приемы танланцюань, мастер способен победить оппонента, будто богомол схвативший свою добычу.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x5]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции. Если оппонент имеет |Слабость|, повреждение этой атаки увеличивается на +2D.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	+1	+2	+2	+3	+4
Кумитэ	±0	±0	+1	+2	+3
Укеми	+1	+2	+2	+3	+4
Движение	+2	+3	+3	+4	+5
Стойкость	+7	+14	+21	+28	+36
Сила воли	+6	+13	+20	+27	+34
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+2	+2	+3
Болевой	±0	+1	+2	+2	+3

Характеристики для конструирования

Сила	4
Восприятие	5
Воля	3
Рефлексы	5
Интеллект	3
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: {Рука богомола}, {Низкий удар ногой}, и 1 прием 1 уровня.
Приемы при повышении уровня:
1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

РУКА БОГОМОЛА
(ТОУРОУ СЮ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Рука бойца находится в форме напоминающей косу богомола. Это техника может быть использована для ударов в болевые точки, слабые места тела или суставы.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5].

НИЗКИЙ УДАР НОГОЙ
(ДЗЭНСОУ ТАЙ)

Уровень: 1 **Цена:** Потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар ногой, выполняемый из низкой стойки.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 7]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ОБЕЗЬЯНЬЯ ПОХОДКА
(ТОУРОУ ЭНКО ХО)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действия движения

Описание: Особая форма движения, способная запутать оппонента, перенятая из школы обезьяньего кулака.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.

УДАР ГОЛЕНЬЮ
(ТОУРО УКЭНТАЙ ХО)

Уровень: 1 **Цена:** Потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Разносторонняя и впечатляющая техника удара ногой стиля богомола.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 7]. Если оппонент имеет |СЛ:повален|, сила атаки увеличивается до [<Удар> + 12].

ДРОБЯЩАЯ ПОХОДКА
(ТОУРОУ ХОУХО КЭН)

Уровень: 1 **Цена:** 2 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Эта техника считается основным таолу (Комплекс упражнений ушу) стиля богомола. Она фокусируется на работе ног – основе любых атакующих и защитных действий в бою.

Эффект: Ваше значение [Движения] увеличивается на +[Восприятие]. Этот эффект длится до конца раунда.

ПОЙМАТЬ ЦИКАДУ
(ХОДЗЭН СИКИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника в которой боец стиля богомола атакует противника как богомол ловящий цикаду. Захваченный оппонент получает мощную атаку.

Эффект: Может быть использовано вместе с ударной атакой. В случае удачной проверки атаки, дополнительно накладывает на оппонента |СЛ:повален|. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ВЫСОКИЙ УДАР НОГОЙ (КОУСОУ ТАЙ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Прием, выполняемый после низкого удара ногой. Боец вращается и наносит новый удар ногой, целясь в опорную ногу оппонента, сваливая его.

Эффект: Используется непосредственно после проверки атаки {Низкого удара ногой}. Дает возможность перебросить проверку атаку. Может быть использовано 1 раз за 1 раунд.

ЛОВЯЩАЯ ПОХОДКА (КОЭХО)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника позволяющая зацепить ногу оппонента во время передвижения и вывести его из равновесия. Стиль богомола фокусируется не только на приемах направленных на верхнюю часть тела, но и на нижнюю.

Эффект: Выполняется перемещение. Уменьшает значение триумфа проверок атаки ваших ударных атак на -1 (но не ниже 10). Этот эффект длится до конца основного процесса.

НОГА-ЛУК (СЭНКЮ ТАЙ)

Уровень: 2 **Цена:** Потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Боец встает выполняет стойку на одной руке перед оппонентом, и наносит удар ногой вверх. Это один из самых впечатляющих и акробатичных приемов стиля богомола.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 12]. Вы избавляетесь от |СЛ:повален|. Может быть использовано даже когда вы имеете |СЛ:повален|.

НОГА-ТОПОР (ФУДЗИН КЯКУ)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Направленный снизу-верх удар ногой, нацеленный в ногу оппонента. Эту технику можно увидеть не только в стиле богомола. Это практичный удар, способный раздробить колено или лодыжку оппонента.

Эффект: Увеличивает повреждение выполненного вами {Низкого удара ногой} на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ЦЕПНАЯ НОГА (РЭНКАН ТАЙ)

Уровень: 4 **Цена:** потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника непрерывной атаки ногами, в которой отдача от одного удара ногой используется для выполнения следующего удара ногой.

Эффект: Для получения этого приема требуется иметь {Удар голенью Танланцюань}. Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 10]. Если оппонент имеет |СЛ:повален| сила атаки увеличивается до [<Удар> + 15].

СЕКРЕТЫ АКУПУНКТУРЫ (ТЭНКЭЦУ ХИДЗИ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Секретная техника совершения атаки «Рукой богомола» в слабые места и акупунктурные точки на теле человека.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок атаки на -1 (но не ниже 10). Повреждение увеличивается на +3D. Этот эффект длится до конца основного процесса. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Ниндзюцу

За занавесом общеизвестной истории всегда существовали Ниндзя, ведущие скрытые от посторонних глаз операции. В период Воюющих царств ниндзя из различных частей Японии, таких как Ига и Кога (знаменитые деревни ниндзя), занимались разведывательной деятельностью, в полной мере используя ниндзюцу. Стремясь к более эффективно обучать новых ниндзя, они систематизировали свои навыки тайных агентов, создав ниндзюцу.

Ниндзя проникали на вражескую территорию используя знаниях и технику «невидимости», оставались незамеченными полагаясь на технику «семи маскировок ниндзя». Ннидзя так же доверяли проводить саботаж, подрывную деятельность, нарушение логистики врага и убийства. Для выживания и эффективного устранения врагов на поле боя ниндзя требовалось знание единоборств и искусства ведения войны. Этот класс представляет единоборства использовавшиеся ниндзя.

В отличие от битв самураев, где важнее всего была честь, ниндзя не заботились об этом в бою. Акцент ставился на выполнении миссии. В мире ниндзя поощрялись даже так называемые «трусливые» методы. Даже сегодня существуют додзё, которые обучают ниндзюцу, и есть бойцы, для которых ниндзюцу служит основой их техники единоборств.

ТЕХНИКА ПОДМЕНЫ ТЕЛА (КАВАРИ МИ НО ДЗЮЦУ)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Тактика подмены настоящего тела бойца на ложный образ. Кажется, что ниндзя находится в одном месте, но на самом деле его там нет. Вместо того что бы отковать ниндзю, оппонент нападает на созданный им ложный образ. Это секретная техника использующая отвлекающие маневры и приемы психологической войны.

Эффект: Применяется при проверке защиты от любой атаки. Результат этой проверки защиты увеличивается на +[уровень персонажа]. В случае успешной проверки защиты, боец полностью уворачивается от атаки. Этот эффект работает даже против секретных техник от которых «нельзя увернутся».

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	+1	+2	+2	+3
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+2	+2	+3
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	+3	+4	+5	+6	+7
Стойкость	+6	+12	+18	+25	+32
Сила воли	+7	+14	+21	+28	+37
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+2	+3	+4
Болевой	+1	+2	+3	+4	+5

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	4
Воля	4
Рефлексы	5
Интеллект	4
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: {Безоружная техника: атака}, {Безоружная техника: захват}, и 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

БЕЗОРУЖНАЯ ТЕХНИКА: АТАКА
(МУТЭ НО ВАДЗА: ДАГЭКИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Говорят, что в зависимости от ситуации, ниндзя могли сражаться без оружие. Они владели набором техник рукопашного боя.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 3]. Если оппонент имеет |Слабость|, повреждение этой атаки увеличивается на +1D.

БЕЗОРУЖНАЯ ТЕХНИКА: ЗАХВАТ
(МУТЭ НО ВАДЗА: КУМИ ВАДЗА)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: В репертуар рукопашного боя ниндзя входили бросовые техники, которые так же можно встретить в джи-джитсу.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 3]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ТЕХНИКА НЕВИДИМОСТИ
(ОНГЁУ НО ДЗЮЦУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Даже находясь перед лицом противника, ниндзя способен стереть свое присутствие, и нанести незаметную для оппонента атаку. Это техника включает не только маскировку, но и отвлекающие маневры для подготовки атаки, способные удивить оппонента.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] и [Кумитэ] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

ТЕХНИКА ПРЫГАЮЩЕЙ ОБЕЗЬЯНЫ
(САРУТОБИ НО ДЗЮЦУ)

Уровень: 1 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Ниндзя способен увернутся от атак используя ловкие и акробатичные движения.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] от ударной атаки. В случае успешной проверки вы полностью уворачиваетесь от атаки.

ЗАХВАТ-ПЛЮЩ
(ЦУТАГАРАМИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника захвата, выполняя которую, ниндзя обвивается вокруг оппонента как плющ.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Болевой> + 3]. В случае успешной проверки атаки противник получает |СЛ:удержание|.

ТЕХНИКА ФИНАЛЬНОГО УДАРА
(ТОДОМЭ НО ДЗЮЦУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Ниндзя способен точно поразить любую брешь в защите оппонента.

Эффект: Этот прием действует если оппонент имеет |Слабость|. Повреждение ваших ударных атак и захватов увеличивается на +1D.

ТЕХНИКА ВНЕЗАПНОСТИ
(ФУЙ НО ДЗЮЦУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Атака использующая маскировку или элемент неожиданности, что бы создать брешь в защите оппонента и захватить инициативу.

Эффект: Ваше значение [Движения] увеличивается на +[Рефлексы]. Этот эффект длится до конца раунда.

ЗАХВАТ С ПАДЕНИЕМ
(КАКАЭ ОТОСИ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Ниндзя ударяет захваченного оппонента головой о землю. Одна из разновидностей Сутэми ваза (бросков, проводимых с падением, встречающихся в дзюдо). Этот примем часто встречается в художественных произведениях о ниндзя, например когда ниндзя падает с большой высота удерживая перевернутого к верху ногами оппонента за спину, и ударяет его головой об землю.

Эффект: Используется когда оппонент имеет |Слабость|. Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 12]. В случае успешной проверки атаки противник получает |СЛ:повален|.

ДЕВЯТЬ ПЕЧАТЕЙ
(КУДЗИЙН)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника концентрации разума и самовнушения выполняемая через использование ментальных или магических практик, таких как Кудзи-кири «Девять знаков-сечений» — это особая техника положения рук, используемая в японских боевых искусствах, ритуальных процессах и медитации. Это не только способ концентрации и ментальной тренировки но и средство устрашения оппонента.

Эффект: Может быть использовано во время пошагового режима. Происходит накопление киаи. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

ТЕХНИКА САТОРИ
(САТОРИ НО ДЗЮЦУ)

Уровень: 3 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Техника безраздельной сосредоточенности, позволяющая чувствовать предзнаменование атаки. Ниндзя, научившийся скрывать свое присутствие от противника, так же обладает способности читать наперед приемы, которые готовится использовать оппонент.

Эффект: Результат ваших проверок [Защиты] и [Укеми] увеличивается на +3. Этот эффект длится до конца раунда.

ТЕХНИКА НЕВИДИМОСТИ II
(ОНГЁУ НО ДЗЮЦУ II)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Углубленное владение {Техникой невидимости}, позволяющее ниндзя еще сильнее стирать свое присутствие. Ниндзя достигший мастерства в этой технике, способен опустошить свой разум и обмануть даже самого себя.

Эффект: Во время эффекта {Техники невидимости} уменьшает значение триумфа ваших проверок атаки на -1 (но не ниже 10).

СМЕРТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА НИНДЗЯ
(НИНДЗЯ КАХХОУ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Техника передающаяся через поколения ниндзя, способная убить одним ударом. Смертельные техники передавались не только в двух известных кланах ниндзя Ига и Кага, но и во многих других, о существовании которых не известно широкой общественности.

Эффект: Может быть использовано когда ваша атака получает триумф. Повреждение этой атаки увеличивается на +5D. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Кулак восьми пределов (Бацзицюань)

Говорят, что это направление китайских боевых искусств зародилась в деревне Ю в провинции Хэбэй во времена династии Цин, где даосские монахи передали свою знания человеку по имени У Чжун.

Восемь пределов – означает «до пределов восьми концов света». Другими словами: сила восьми пределов способна достичь любую в точку света. Эта техника открывает защиту оппонента, или другими словами – его врата. Считается что кулак восьми пределов обладает самой большой разрушительной силой среди всех китайских единоборств.

Этот стиль единоборств известен ведением боя на сверх-ближней дистанции, не выходя даже на расстояние вытянутой руки. Он характеризуется большим количеством атак с помощью нижней части ладони и локтей, а так же включает удары плечом и спиной.

Благодаря этим уникальным особенностям кулак восьми пределов завоевал большую популярность в мире японской манги и видеоигр.

ОТКРЫТИЕ ВРАТ ВОСЬМИ ПРЕДЕЛОВ (ХАККЁКУ КАЙМОН)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Восемь пределов – означает «до пределов восьми концов света». Другими словами: сила восьми пределов способна достичь любую в точку света. Эта техника открывает защиту оппонента, или другими словами – его врата.
В школе Кулака восьми пределов существует множество абсолютных техника, таких как «Тигр бегущий по склону горы» или «Император Чжэцзян». Обладание этой секретной техники показывает что боец достиг вершин мастерства.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x6]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции. Если это атака выполняется во время действия эффекта {Топот}, повреждение увеличивается на +1D.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+1	+2	+3
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	+1	+2	+3	+3	+4
Стойкость	+8	+16	+24	+32	+41
Сила воли	+6	+12	+18	+24	+31
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+1	+2	+3
Болевой	±0	+1	+1	+2	+3

Характеристики для конструирования

Сила	4
Восприятие	4
Воля	5
Рефлексы	5
Интеллект	3
Удача	3

Получение приемов

Начальные приемы: {Удар локтем восьми пределов}, {Таран восьми пределов}, и 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня:
1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

УДАР ЛОКТЕМ ВОСЬМИ ПРЕДЕЛОВ (РИМОН ТЁУТЮУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар локтем используемый в школе кулака восьми пределов.

Эффект: Выполняется ударная атака. Результат проверки атаки увеличивается на +2. Сила атаки [<Удар> + 2].

ТАРАН ВОСЬМИ ПРЕДЕЛОВ (КОУГЭКИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Таранящая атака плечом или спиной, способная сокрушить защиту оппонента.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5]. Если эта атака выполняется во время действия эффекта {Топот}, Сила атаки увеличивается до [<Удар> + 8]

ТОПОТ (СИНГЯКУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Синкяку это термин в китайских боевых искусствах, обозначающий удар ногой о землю. Этой техникой особенно известны Шаолиньские монахи, оставляющие вмятины в каменных плитах пола храма за многие годы тренировки Синкяку. Говорят, что чем интенсивнее звук топота, тем сильнее удар, но по мере совершенствования техники, это движение становится более компактным, больше не производя громкого звука.

Эффект: Повреждение ваших ударных атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

СИЛА КРЕСТА (ДЗЮУДЗИ КЭЙ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Техника позволяющая двигать тело в унисон с движениями оппонента, тем самым уменьшая получаемый урон. Это одна из разновидностей Фа чин – управление энергией Ки, встречаемая во многих боевых искусствах Китая.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +[Рефлексы].

МАЛЫЕ ВОСЕМЬ ПРЕДЕЛОВ (СЁУ ХАККЁКУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Одна из форм школы кулака восьми пределов.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] и [Защиты] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

БОЛЬШИЕ ВОСЕМЬ ПРЕДЕЛОВ (ДАЙ ХАККЁКУ)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Одна из форм школы кулака восьми пределов. Использует все тела в качестве оружия, включает удары кулаком и локтями.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +[Рефлексы].

СТОЙ КАК МЕДВЕДЬ НАПАДАЙ КАК ТИГР (ДЗЮУХО КОСОУ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Термин учения кулака восьми пределов, описывающий принципы ведения боя. Боец должен прочно стоять на ногах как медведь, и быть мощным и быстры как тигр во время атаки.

Эффект: Ваш модификатор блока <Удар> <Бросок> <Болевой> увеличивается на +3.

НЕ УВОРАЧИВАТЬСЯ, НЕ ИЗБЕГАТЬ (ФУТА ФУСЭН)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Принцип передающий агрессию природу кулака восьми пределов.

Эффект: Повреждение ваших атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца раунда.

СВИРЕПЫЙ ВЫПУСК СИЛЫ (ХАККЭЙ КЁЭМОУ)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Кулак восьми пределов известен своей способность выпускать ужасающие объемы силы. {Топот} способен увеличить эту силы ещё больше.

Эффект: Во время эффекта выполненного вами {Топота} повреждение ваших ударных атак увеличивается на +1D (до +2D в сумме).

СПИРАЛЬНАЯ СИЛА (ТЭНСИ КЭЙ)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед бросков повреждения

Описание: Спиралевидное движение, позволяющие эффективно передавать кинетическую энергию. Современные спортивные единоборства так же уделяют большое внимание форме, что бы передавать через удар больше кинетической энергии, с мощным импульсом. Это одна из разновидностей Фа чин – управление энергией ки, встречаемая во многих боевых искусствах Китая.

Эффект: Применяется непосредственно перед броском повреждения выполняемой вами ударной атаки. Повреждение увеличивается на +1D.

СТОЙКА ЛОШАДИ (МАХО)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Специальная стойка с согнутыми коленями, применяемая для тренировки ног. Обладание этим приемом означает, что боец закалил тело, используя стойку лошади для тренировок.

Эффект: Во время эффекта выполненного вами {Топота} уменьшает значение триумфа проверок атаки использующих [Попадание] на -1 (но не ниже 10). Этот эффект длится до конца основного процесса.

ТИГР БЕГУЩИЙ ПО СКЛОНУ ГОРЫ (МОУКО КОУХАДЗАН)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Одна из сильнейших техник кулака восьми пределов. Если оппонент останавливает первую атаку, за ней тут же следует вторая.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ударных атак на -3 (но не ниже 8). Этот эффект длится до конца основного процесса. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы

Профессиональный реслинг

Прореслинг – это общий термин для развлекательных шоу с применением борьбы. Искусство борьба имеет древнюю историю, восходящую к античности, но происхождение профессионального реслинга как формы развлечения может быть связано с Британским Ланкаширским стилем борьбы, либо с американскими цирковыми номерами конца 19 века.

Прореслинг включает в себя броски, борьбу и нанесение ударов на ринге. Он характеризуется больших разнообразием зрелищных техник, но способ их демонстрации зависит от политики организации организующей тот или иной прореслинг матч.

Существует множество способов подогреть зрительский интерес к матчу: потрясающие воздушные техники, бои «каждый сам за себя», все это помогает более красочно представить историю бойцов, ведущую к матчу.

В матчах прореслинга существует сценарий, на жаргоне называемый «книгой», и некоторые организации не пытаются скрыть этот факт. С другой стороны, многие прореслеры участвуют в соревнованиях по смешанным единоборствам, что бы доказать свою силу.

СУПЕР СТОЙКОСТЬ (SUPER TOUGHNESS)

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Вся суть и прелесть прореслинга выражается в получении атак. Хороший реслер способен принять атаку оппонента, тем самым дав тому возможность показать свое великолепие. Говорят, что реслер хорош на столько, на сколько хорошо он способен принимать атаки. Реслерам необходимы почти нечеловеческая сила и выносливость что бы постоянно участвовать в матчах во время туров по стране. Это секретная техника выражает непревзойденную стойкость прореслеров.

Эффект: Происходит уменьшение повреждения. Полученное вами повреждение уменьшается на [Уровень персонажа]x5. Этот эффект действует даже на повреждение <Энергия>.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	±0	+1	+2	+2	+3
Кумитэ	+1	+2	+3	+3	+4
Укеми	±0	+1	+2	+2	+3
Движение	±0	+1	+1	+2	+3
Стойкость	+9	+17	+25	+35	+45
Сила воли	+6	+11	+16	+21	+26
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	+1	+2	+3	+4	+5
Болевой	+1	+2	+3	+4	+5

Характеристики для конструирования

Сила	5
Восприятие	3
Воля	5
Рефлексы	4
Интеллект	4
Удача	3

Получение приемов

Начальные приемы: выберите 2 из: {Рубящий удар}, {Бросок на маты}, {Захват головы}, {Захват четверкой}. И получите ещё 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

РУБЯЩИЙ УДАР (REVERSE HORIZONTAL CHOP)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника удара боком ладони, похожая на рубящий удар в карате. Может наносится в разные части тела, в том числе в лоб. Часто используется в профессиональном реслинге, потому что удары сжатым кулаком считаются нарушением правил.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5].

БРОСОК НА МАТЫ (BODY SLAM)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Бросовая техника в которой боец отрывает оппонента от земли и ударяет его о землю спиной. Существует множество вариаций это техники, например: Power slam – боец, выполняющий удар, падает лицом вниз на оппонента; Oklahoma StaOBede – боец поднимает соперника через плечо и бежит к углу ринга, ударяя соперника о него спиной; Avalanche Hold, и многие другие.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Бросок> + 3]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ЗАХВАТ ГОЛОВЫ (HEAD LOCK)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника захвата головы оппонента. Это базовый вид захвата использующийся в профессиональном реслинге. Существуют множество разновидность захвата головы, например face-lock или Bulldocking Headlock.

Эффект: Выполняется захват. Сила атаки [<Болевой> + 3]. В случае успешной проверки атаки противник получает |СЛ:растерянность|.

ЗАХВАТ ЧЕТВЕРКОЙ (FIGURE-FOUR)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника для захвата ног поваленного на землю оппонента. Эта техника так же включает другие разновидности захватов ног в партере, например: захват ахиллесова сухожилия, захват пятки, scorpion hold, и т.п.

Эффект: Может быть использован против оппонента имеющего |СЛ:повален|. Выполняется захват. Сила атаки [<болевой> + 10].

БОРЬБА НА ЗЕМЛЕ (GROUND)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника позволяющая перевести бой на землю, или драться даже будучи зажатым в углу. Профессиональный реслинг использует многие приемы борьбы в партере берущие свое происхождение из олимпийской борьбы.

Эффект: Если вы имеете |СЛ:повален|, вы игнорируете «невозможность атаки» и можете выполнить захват. Сила атаки [<болевой> + 10]. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ТИСКИ (CLUTCH)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Боец крепко обхватывает оппонента. Это техника не позволит оппоненту избежать суплекс (бросок прогибом) или Туше (submission).

Эффект: Результат ваших проверок [Кумитэ] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ДРОПКИК
(DROP KICK)

Уровень: 1 **Цена:** Повален
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар вперёд двумя ногами, совершаемый рестлером после прыжка. Существует множество разновидностей ударов в прыжке, например Enzuigiri или juOBing leg lariat.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 10]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

ПРИЗЫВ К АТАКЕ
(FIGHT APPEAL)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Боец показывает оппоненту что готов принять удар. На самом деле обладающий этой техникой боец получит лишь минимальное повреждение.

Эффект: Ваш модификатор блока <Удар> <Бросок> <Болевой> увеличивается на +4. Этот эффект длится до конца раунда.

ИГРА НА ПУБЛИКУ
(MIC PERFORMANCE)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Способность зажечь топу с помощью пары слов или спровоцировав оппонента.

Эффект: Может быть использовано во время пошагового режима. Происходит накопление киаи. В этот момент вы можете перевернуть 2 киаи карты картинкой вверх. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

БОЕВОЙ ДУХ
(FIGHTING SPIRIT)

Уровень: 3 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс очистки

Описание: Прием представляющий неисчерпаемое желание драться. Всегда быть готовым принять любой вызов, и драться в любой ситуации – это дух профессионального реслинга.

Эффект: Вы избавляетесь от одной имеющийся у вас |Слабости|.

ФИРМЕННЫЙ ЗАХВАТ
(ORIGINAL HOLD)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Многие известные реслеры имеют «фирменный» прием. Обладание этой техникой показывает что боец тоже имеет свой собственный уникальный реслинг-прием.

Эффект: Во время фазы подготовки к игре выберите один из полученных вами приемов с [Момент: основное действие]. Повреждение этого приема увеличивается на +5D.

ФИНАЛЬНЫЙ ПРИЕМ
(FINISHING MOVE)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Подготовительное действие или выступление на публику перед выполнением особого или фирменного приема. Например, боец может поднять в воздух кулак или на ринге появится его группа поддержки. Это действие дает зрителям лучше понять личность бойца.

Эффект: Повреждение ваших атак увеличивается на +4D. Этот эффект длится до конца раунда. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс школы
Бокс

Бокс считается одним из древнейших боевых единоборств. История этого вида спорта восходил ко временам древнего Египта, откуда до нас дошли иероглифические изображениях кулачного боя и к древнегреческим олимпиадам где кулачный бой являлся одним из видов спорта. Бокс так же существовал в древнем Риме, где рабы участвовали в кулачных боях на потеху толпе.

В современную эпоху были установлены правила, ставшие основой современного бокса, такие как Правило Куинсберри, которое требует использования боксерских перчаток. В наши дни бокс стал одним из основных видов мирового спорта и одним из самых прибыльных боевых искусств.

Сжать руку в кулак и ударить противника – это инстинктивный метод боя понятный любому человеку.

Удар по противнику обоими кулаками – это техника, которая совершенствует нанесение ударов, что может быть инстинктом человеческой борьбы, и она использовалась как техника. По всему миру есть тренажерные залы, а количество участников очень велико. Это большая школа как по спорту, так и по боевому искусству. Когда этот инстинкт оттачивается и перерастает в искусство – рождает бокс. Боксом занимается огромное количество людей во всему миру, и для них существует множество боксерских залов. Бокс это один из крупнейших стилей единоборств – как в качестве спорта, так и в качестве боевого искусства.

НОКАУТИРУЮЩИЙ УДАР
FINISHING BLOW

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Мощный удар, способный сломить боевой дух оппонента, отправив его в нокаут. Согласно правилам, если оппонент не сможет подняться и занять боевую стойку пока рефери считает до 10 – он проиграет бой.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x5]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции. Независимо от результата проверки атаки оппонент получает |СЛ:онемение|.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	±0	±0	+1	+1	+2
Укеми	±0	+1	+1	+2	+3
Движение	+2	+3	+5	+6	+7
Стойкость	+7	+14	+21	+29	+38
Сила воли	+7	+14	+21	+28	+35
Модификатор повреждения					
Удар	+2	+4	+5	+6	+7
Бросок	±0	±0	+1	+1	+2
Болевой	±0	±0	+1	+1	+2

Характеристики для конструирования

Сила	4
Восприятие	5
Воля	3
Рефлексы	5
Интеллект	3
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: выберите 2 из: {Апперкот}, {Прямой удар}, {Хук}. И получите ещё 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

АППЕРКОТ (UPPERCUT)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Наносимый снизу-вверх удар, направленный в подбородок оппонента.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 4]. В случае удачной проверки атаки оппонент получает |СЛ:растерянность|.

ПРЯМОЙ УДАР (STRAIGHT)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Мощный удар наносимый прямо вперед.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 5].

ХУК (HOOK)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар наносящийся согнутой в локте рукой, в направлении от внешней стороны к внутренней. Обычно хук направлен в важные точки тела оппонента, например в висок или в печень.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 3]. В случае удачной проверки атаки оппонент получает [СЛ:онемение].

БОЙ НА БЛИЖНЕЙ ДИСТАНЦИИ (IN-FIGHTING)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Тактика боксерского боя, в которой боец старается вести бой находясь на коротком расстоянии от оппонента. Такой стиль бокса фокусируется на техниках сокращения дистанции и ударной мощи.

Эффект: Выполняется передвижение. Уменьшает значение триумфа проверок атаки ваших ударных атак на -1 (но не ниже 10). Если передвижение не было выполнено, этот эффект не применяется. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ДЖЕБ (JAB)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Удар использующейся для контроля над действиями оппонентом. Наносится без использования нижней части тела и не имеет большой силы. Джеб это важная часть боксерского репертуара, использующаяся в комбинации с другими техниками.

Эффект: Результат вашей проверки [Попадания] увеличивается на +2. Повреждение выполненного вами {Прямого удара} увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

БЛОКИРОВАНИЕ (BLOCKING)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Техника защиты от ударов оппонента, используя руки и перчатки. Существует и другие техники блокирования, например блок плечом.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] против ударной атаки. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока <Удар> на +[Рефлексы].

УКЛОН ГОЛОВОЙ (HEAD SLIP)

Уровень: 1 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Техника уклонения от ударов направленных в голову. Боец качает головой в разные стороны, едва-едва уворачиваясь от ударов оппонента.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] против ударной атаки. В случае успешной проверки вы полностью уворачиваетесь от атаки.

БОКСЕРСКАЯ РАБОТА НОГАМИ (BOXER'S FOOTWORK)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Легкие движения боксера, позволяющие ему «Порхать как бабочка и жалить как пчела».

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] и [Защиты] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

БОЙ НА ДАЛЬНЕЙ ДИСТАНЦИИ (OUT-BOXING)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс очистки

Описание: Тактика боксерского боя, в которой боец старается держатся на расстоянии от оппонента, выжидая подходящий момент для атаки.

Эффект: Выполняется отступление.

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ УДАР (CROSS COUNTER)

Уровень: 3 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: контр-атака

Описание: Техника выполнения встречного удар, наносящегося в момент атаки противника, при которой бьющая рука проходит над рукой оппонента.

Эффект: Может быть использовано в случае успешной проверки защиты против ударной атаки. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Удар> + 7].

СОЛНЫШКО ДЕМПСИ (DEOBSEY ROLL)

Уровень: 4 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Маятниковое движение по «восьмерке», сопровождающиеся серий хуков. Один из приёмов, применявшихся известным боксером Джеком Демпси.

Эффект: Повреждение используемого вами {Хука} увеличивается на +2D. Этот эффект длится до конца раунда.

3-Х МИНУТНАЯ МАГИЯ (3 MINUTE MAGIC)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Мышечная память 3-х минутного раунда бокса, позволяющая бойцу выкладываться на полную.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок атаки на -1 (но не ниже 9). Этот эффект длится до конца раунда.

Класс школы

Муай-тай

Тайский бокс или Муай-тай – это ударное боевое искусство, зародившееся в Королевстве Таиланд. В Таиланде он признан национальным видом спорта.

Согласно легенде, древняя форма Муай-тай, восходит к принцу Раме, фигурирующему в индийском эпосе «Рамаяна». Муай-тай возник из боевого искусства, использовавшиеся тайскими воинами во время борьбы за независимость от Бирмы. В современную эпоху Муай-тай продвигался под покровительством короля Таиланда и превратился в профессиональный вид спорта.

Несмотря на то, что создание правил Муай-тай проходило под значительным влиянием бокса, здесь разрешены многие приемы, запрещенные во многих других стилях единоборств, например удары локтями к коленями. Пожалуй самое большое возможное нарушение правил в мире Муай-тай это организация договорных матчей. За исключением этого, Тайский бокс – это спорт с малым количеством ограничений, где многие бойцы выросли в суровых жизненных условий, и для того что бы дробится на вершину пьедестала, необходимо обладать превосходной техникой и быть готовым преодолеть яростное сопротивление.

Муай-тай способен показать множество захватывающих бойцовских техника. Особенно известные мощный удары ногами, и удары коленом из захвата шеи.

ХАНУМАН

Уровень: – **Цена:** 3 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Согласно с религиозными верованиями Тайланда, в древнем Муай-тай встречаются имена индийских богов. Одно из них – Хануман – имя бога-обезьяны. Эта секретная техника позволяет бойцам Муай-тай драться подобно Хануману.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Энергия> + [Уровень персонажа]x5]. От этой атаки нельзя уклонится с помощью реакции. Если проверка атаки заканчивается триумфом, повреждение увеличивается на +3D. Независимо от результата проверки атаки оппонент получает |СЛ:растерянность|.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+3	+3	+4
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+2	+2	+3
Укеми	+1	+1	+2	+2	+3
Движение	+2	+3	+4	+5	+6
Стойкость	+6	+14	+21	+29	+37
Сила воли	+7	+14	+21	+28	+36
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	±0	+1	+1	+2
Болевой	±0	+1	+1	+2	+3

Характеристики для конструирования

Сила	4
Восприятие	5
Воля	4
Рефлексы	5
Интеллект	3
Удача	3

Получение приемов

Начальные приемы: выберите 2 из: {Той}, {Тэ!}, {Пансоку}. И получите ещё 1 прием 1 уровня.

Приемы при повышении уровня:
1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

ТОЙ

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар рукой использующийся в Муай-тай. До того как правила Муай-тай были формализованы, бойцы оборачивали кулак в пеньковым жгутом. Из за множества трагедий, произошедших на ринге в прошлом, в нынешних правилах Муай-тай за такие удары дается малое количество очков, однако эту технику все ещё можно применять.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 4].

ТЭ!

Уровень: 1 **Цена:** потеря равновесия
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника удара ногой использующаяся в Муай-тай.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 10].

ПАНСОКУ

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Техника горизонтального удара локтем. Локоть одна из самых твердых частей человеческого тела, и в Муай-тай разрешено использование локтей.

Эффект: Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 3]. Если оппонент находится в состоянии «не ходил», повреждение увеличивается на +1D.

ТЕККА

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Лоу-кик (low kick, буквально «удар снизу»), также известный как удар по ноге. В зависимости от места удара оппонент может не суметь подняться на ноги. Кроме Муай-тай используется во многих других единоборствах.

Эффект: Используется в случае удачной проверки атаки {Тэ!}. В дополнение к эффекту {Тэ!}, оппонент так же получает [СЛ:онемение]. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ТЕККАНКО

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Высокий удар ногой, наносимый с разворотом нижней части тела. В матчах Муай-тай используется небольшое число раундов, и многие из бойцов находятся в низкой весовой категории, поэтому результат значительного количества боев определяется судьями. В таких случаях проведенные Текканко, считающегося прекрасной техникой, высоко оценивается судьями.

Эффект: Используется в случае удачной проверки атаки {Тэ!}. В дополнение к эффекту {Тэ!}, оппонент так же получает |СЛ:растерянность|. Этот эффект длится до конца основного процесса.

МОЕПАН

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Захват шеи. Контроль над оппонента по средствам захвата шеи высоко оценивается в матчах Муай-тай.

Эффект: Результат ваших проверок [Попадания] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ЁППАП

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Техника защиты от ударов ногами с помощью голени. Используется для защиты от лоу-кика. Кроме Муай-тай используется во многих других единоборствах.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] против ударной атаки. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока <Удар> на +[Рефлексы].

ВАИКУРУ

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Ритуал благодарности учителю и родителям, выполняемый перед боем. А так же молитва о безопасности в бою. Ваикуру используется что бы сконцентрировать разум, поднять боевой дух, и оценить свое состояние.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок [Попадания] на -1 (но не ниже 10). Этот эффект длится до конца раунда.

ТИКАУ

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: основное действие

Описание: Удар коленом выполняемый из находясь в захвате шеи. Это атака по подконтрольному оппоненту способна нанести большое повреждение.

Эффект: Может быть использовано во время эффекта {Моепан}. Выполняется ударная атака. Сила атаки [<Удар> + 10].

ПАНСОКУ II

Уровень: 3 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Техника удара локтем. В Муай-тай существует множество разновидностей ударов локтем, например боковой удар локтем, или вертикальный удар. Владением этим приемом означает что боец обладает всем репертуаром ударов локтем.

Эффект: Может быть использовано в случае успешной проверки защиты против захвата. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Удар> + 7].

ВАИКУРУ II

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Техника глубокой концентрации при выполнении Ваикуру. Современный Муай-тай состоит из множества древних техник единоборств берущих свое начало в разных концах Тайланда. Особенности выполнения ритуала Ваикуру могут указывать на историю происхождения той или иной школы Муай-тай.

Эффект: Может быть использовано во время эффекта {Ваикуру}. Уменьшает значение триумфа ваших проверок [Попадания] на -1 (но не ниже 10).

МУЕБОРАН

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Это техника использовались Тайскими войнами в настоящем бою. Она относится к древнему Муай-тай и запрещена к использованию в спортивных матчах из за своей опасности.

Эффект: Может быть использовано когда ваша атака получает триумф. Повреждение этой атаки увеличивается на +5D. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс стиля
Сила

Сила имеет значение. Те кто обладает превосходной силой и телосложением – сильнее остальных. Этот простой и очевидный принцип понятен любому. По этой причине, боевые искусства разделены на разные весовые категории: чем тяжелее и крупнее боец, тем сильнее он в бою.

«Сила» это класс для бойцов наделенных выдающимися физическими характеристиками, натренированным телом, и тех кто научился использовать в бою свой огромный вес.

Благодаря своим мощным мышцам, эти бойцы могут использовать силу рук, ног, спины и остальных частей тела для нанесения сокрушительных ударов и выполнения захватов. Кроме того, сила тела, полученная за время тренировок, позволяет им сопротивляться ударам противника и дольше оставаться в бою.

НЕСГИБАЕМЫЙ БОЕВОЙ ДУХ (ФУКУЦУ НО ТОУСИ)

Уровень: – **Цена:** 2 киаи
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Секретная техника, выражающая экстремально стойкость тела и духа бойца, способные выдержать любые испытания.

Эффект: Может быть использовано когда вы получаете статус «бой невозможен». Вы избавляетесь от статуса «бой невозможен» и всех имеющихся |Слабостей|. ОС восстанавливаются до [Базового значения силы]. Боец продолжает бой в прежнем состоянии: «не ходил» или «отходил». Может быть использовано 1 раз за сценарий.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	+1	+2	+2	+3
Оборона	+1	+1	+2	+2	+3
Кумитэ	±0	+1	+2	+2	+3
Укеми	+1	+1	+1	+2	+3
Движение	±0	+1	+2	+2	+3
Стойкость	+9	+18	+26	+35	+45
Сила воли	+5	+10	+15	+20	+26
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+3	+4	+5	+6
Бросок	+1	+3	+4	+5	+6
Болевой	+1	+3	+4	+5	+6

Характеристики для конструирования

Сила	6
Восприятие	3
Воля	3
Рефлексы	4
Интеллект	4
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: 2 любых приема 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

КРЕПОСТЬ (ГАНДЗЁУ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Показывает что боец находится в отличной физической форме и обладает крепким телом.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] против ударной атаки. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +[Сила].

КРУПНОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (КЁТАЙ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Боец наделен необычно крупным телом, превосходным объемом мышечной массы, броней из жира и прочими выдающимися физическими характеристиками.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +[Сила].

СО ВСЕЙ СИЛЫ (КОНСИН)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника позволяющая бойцу вкладывать в удар все имеющиеся силы.

Эффект: Повреждение ваших ударных атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ВЫНОСЛИВОСТЬ (STAMINA)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец наделен неисчерпаемым запасом выносливости.

Эффект: [Стойкость] +10.

ГЕРКУЛЕСОВА СИЛА (ГОУРИКИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Боец обладает невероятной силой тела и рук.

Эффект: Используется непосредственно перед броском повреждения. Повреждение выполненной вами ударной атаки увеличивается на +1D.

НАКАЧКА (РИОВ UP)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Умение накачивать мышцы.

Эффект: Повреждение ваших ударных атак и захватов увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца раунда.

ЗАМАХ
(ОО БУРИ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника позволяющая увеличить силу ударных атак с помощью широкого замаха кулаком или ногой.

Эффект: Повреждение ваших ударных атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца раунда.

РАЗДАВИТЬ
(ОСИ ЦУБУСИ)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: малое действие

Описание: Техника позволяющая бойцу сломить стойку оппонента с помощью грубой силы.

Эффект: В случае успешной проверки захвата оппонент так же получает |СЛ:онемение|. Этот эффект длится до конца основного процесса.

СИЛОВАЯ БОРЬБА
(POWER GRAPPLING)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец увеличивает эффективность бросков и захватов полагаясь на свою нечеловеческую силу.

Эффект: Повреждение ваших захватов увеличивается на +4.

СИЛОВОЙ ПРОРЫВ
(POWER BREAK)

Уровень: 3 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Боец использует свою нечеловеческую силу что бы вырваться из захвата.

Эффект: Используется непосредственно перед проверкой защиты против захвата. Вы можете использовать [Оборону] вместо [Укеми] во время этой проверки.

СНЕСТИ
(ФУКИ ТОБАСИ)

Уровень: 4 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Боец выполняет атаку сносящую все стоящее на его пути.

Эффект: В случае успешной проверки атаки оппонент выполняет отступление (перемещение). Вы определяете куда переместится оппонент. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ПОЛНАЯ МОЩНОСТЬ
(ДЗЭНРЁКУ ДЗЭНКАЙ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Боец вкладывает все имеющиеся силы в один удар.

Эффект: Повреждение ваших атак увеличивается на +4D. Этот эффект длится до конца основного процесса. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс стиля
Скорость

Контролировать оппонента с помощью умелой работы ногами, в мгновение ока подскочить к противнику, нанеся стремительную серию ударов. Скорость – это грозное оружие в мире единоборств.

Бойцы находящиеся в этом классе обладают резкими ударам, взрывной силой, быстрыми рефлексами рефлексов, и способностью всегда быть на шаг впереди противника.

В мире боевых искусств существует термин «быстрая смерть», обозначающей победу над оппонентом менее чем за минуту – способность быстрой победы это показатель высокого мастерства бойца. Кроме того, многие фанаты единоборств с одобрением принимают скоростной стиль боя, в котором за короткий промежуток времени используется множество приемов.

СКОРОСТЬ СВЕТА (СИББУУ ДЗИНРАЙ)

Уровень: – **Цена:** 2 киаи
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Используя эту секретную технику боец выполняет комбинацию из несколько атак. Скорость в боевых искусствах означает не только скорость перемещения, но и умение не делать лишних движения, и дышать в ритм выполняемым действиям.

Эффект: Может быть использовано когда вы заканчиваете выполнение основного процесса. Вы можете выполнить ещё 1 основной процесс. Может быть использовано 1 раз за сценарий.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	+1	+2	+2	+3	+4
Оборона	+1	+2	+3	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+2	+2	+3
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	+2	+3	+4	+5	+7
Стойкость	+7	+14	+21	+28	+36
Сила воли	+5	+11	+17	+23	+30
Модификатор повреждения					
Удар	+1	+2	+3	+4	+5
Бросок	±0	+1	+2	+3	+4
Болевой	±0	+1	+2	+3	+4

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	4
Воля	3
Рефлексы	6
Интеллект	4
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: 2 любых приема 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

СНАЙПЕР (SHARP SHOOTER)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Боец выполняет резкие удары ногами и руками полагаясь на свою скорость.

Эффект: Выполняется передвижение. Повреждение ваших атак увеличивается на +1D. Если передвижение не было выполнено, этот эффект не применяется. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ГИБКОСТЬ (ДЗЮУНАН СЭЙ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Боец обладает непревзойденной гибкостью и упругостью тела.

Эффект: Применяется при проверке [Укеми] против захвата. В случае успешной проверки защиты увеличивает модификатор блока на +[Рефлексы].

МОЩНЫЙ ПРЫЖОК (ТЁУЯКУ РЁКУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника позволяющая бойцу занимать выгодную позицию для атаки с помощью прыжков.

Эффект: Выполняется передвижение. Результат ваших проверок атаки увеличивается на +3. Если передвижение не было выполнено, этот эффект не применяется. Этот эффект длится до конца основного процесса.

БЫСТРЫЕ РЕФЛЕКСЫ (ХАНСЯ СИНКЭЙ)

Уровень: 1 **Цена:** 2 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Боец обладает непревзойденно быстрыми рефлексами, которые позволяют ему оценивать ситуацию и принимать решения в мгновение ока.

Эффект: Ваше [Движение] увеличивается на +[Рефлексы]. Этот эффект длится до конца раунда.

РАБОТА НОГАМИ (STEP WORK)

Уровень: 1 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Используя быструю работу ногами боец способен уйти с траектории удара.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] против ударной атаки. В случае успешной проверки вы полностью уворачиваетесь от атаки.

ТЕЛО-ПРУЖИНА (ДЗЭНСИН НО БАНЭ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс очистки

Описание: Используя тело как пружину, боец способен быстро подняться на ноги после падения.

Эффект: Вы избавляетесь от |СЛ:повален|.

ПОРЫВ СКОРОСТИ (SPEED RUSH)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника быстрого перемещения и непрерывных атак.

Эффект: Повреждение ваших атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ОТХОД (STEP BACK)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс очистки

Описание: Боец отпрыгивает назад что бы увеличить расстояние до оппонента и выйти на выгодную дистанцию.

Эффект: Выполняется отступление.

ВАРИАТИВНЫЙ ТЕМП (КАНКЮУ ДЗИДЗАЙ)

Уровень: 3 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Техника позволяющая бойцу менять скорость передвижения, что бы уклонятся от атак. Как только оппонент привыкнет к скорости движений бойца, он изменит темп что бы сбить оппонента с толку.

Эффект: Используется непосредственно перед проверкой защиты. Результат этой проверки увеличивается на +3.

БЫСТРЫЕ РЕФЛЕКСЫ II (ХАНСЯ СИНКЭЙ II)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Ещё более быстрые рефлексы и скорость движения.

Эффект: Во время эффекта {Быстрых рефлексов} значение проверок [Обороны] и [Укеми] увеличивается на +2.

ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ (HIGH SPEED)

Уровень: 4 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действия движения

Описание: Техника нанесения удара полагающаяся на скорость бойца. Кинетическая энергия это вес умноженный на скорость. Значит скорость увеличивает мощность удара.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок атаки на -1 (но не ниже 10). Этот эффект длится до конца основного процесса.

ИЛЛЮЗОРНОЕ ДВИЖЕНИЕ (MIRAGE FOOT)

Уровень: 5 **Цена:** 10 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Защитная техника, завораживающая оппонента работой ног и движением тела.

Эффект: Используется непосредственно перед проверкой защиты. Значение триумфа этой проверки уменьшается на -2 (но не ниже 8). Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс стиля
Техника

Как наиболее эффективно победить соперника? История человечества – это история борьбы, и на протяжении всей истории люди совершенствовали, искусство побеждать и защищать себя.

Боевые искусства – искусство победы над противником, обретшее конкретною форму. Разница в физических возможностях – это неизбежная реальность. Однако, если физическое превосходство не подкреплено техникой – оно может не сыграть решающей роли в бою. В реальности, даже человек не наделенный высокой физической силой или большим телом, способен защитить себя от нападения используя технику самообороны.

Существует множество ударных техник, бросков и захватов, которые прежде всего полагаются на технику исполнения. Прежде всего важно понимание того, как выполнить прием не делая лишних движений, и добиваясь нужного результата.

Тактика ведения боя это тоже технический навык. Тело и дух ослабевают с течением лет, но как говорил один мастер кендо – отточенная годами техника никогда не предаст. Другой мастер боевых искусств сравнил единоборства с шахматами. Тактическое мышление и психологическая подготовка это так же важная техническая часть единоборств.

ПРЕВОСХОДНАЯ ТЕХНИКА (ТЁУДЗЭЦУ ГИКОУ)

Уровень: – **Цена:** 2 киаи
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Секретная техника, использующая для победы над оппонентом отточенное до совершенства мастерство исполнения. Каждый шаг, каждое усилие, каждый элемент приема это отдельное искусство. Обладание этой секретной техникой означает, что боец отточил свое мастерство до совершенства.

Эффект: Используется непосредственно перед проверкой атаки. Оппонент не выполняет проверку защиту против этой атаки (шаг контр-атаки так же не выполняется). Может быть использовано 1 раз за сценарий.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	+1	+2	+2	+3
Оборона	+1	+2	+2	+3	+4
Кумитэ	±0	+1	+2	+3	+4
Укеми	+1	+2	+3	+3	+4
Движение	+1	+2	+3	+3	+4
Стойкость	+7	+13	+19	+25	+31
Сила воли	+7	+14	+21	+27	+37
Модификатор повреждения					
Удар	±0	+1	+2	+3	+4
Бросок	+1	+2	+3	+4	+5
Болевой	+1	+2	+3	+4	+5

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	4
Воля	3
Рефлексы	4
Интеллект	6
Удача	4

Получение приемов

Начальные приемы: 2 любых приема 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

ТЕОРИЯ ЕДИНОБОРСТВ (KAKYTOY PИРОН)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец разработал или унаследовал эффективную теорию единоборств.

Эффект: Во время получения этого навыка выберите одно из: [Попадание], [Оборона], [Кумитэ], [Укеми]. Выбранная вами боевая характеристика увеличивается на +2.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ТРЕНИРОВКА (MENTAL TRAINING)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец укрепил свою силу духа используя теоретические методы.

Эффект: [Сила воли] +10.

ИСКУССТВО ЛОЖНОГО ВЫПАДА (FEINT ГИДЗЮЦУ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Техника позволяющая бойцу преодолеть защиту оппонента, используя смесь атак и ложных выпадов.

Эффект: Результат ваших проверок атаки увеличивается на +2. Этот эффект длится до основного процесса.

ТАКТИКА (СЭН ДЗЮУЦУ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Техника позволяющая загнать оппонента в угол используя продвинутую методика ведения боя.

Эффект: Ваше [Движение] увеличивается на +5 или уменьшается на -5. Выберете один из эффектов в момент использования этого приема. Этот эффект длится до раунда.

ЗНАНИЕ АНАТОМИИ (ДЗИНТАЙ КОУДЗО ТИСИКИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец обладает знаниями о строении человеческого тела, и понимает как наиболее эффективно причинить ему вред.

Эффект: Ваше повреждение <Удар> <Бросок> <Болевой> увеличивается на +2.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА ЗАЩИТЕ (БОУГЁ СЭННЭН)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Набор техник, используемый для противостояния атакам оппонента, включающий как приемы для защиты от ударов, так и методы избегания захватов.

Эффект: Результат ваших проверок [Обороны] и [Укеми] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

ТЕХНИКА ВЫВОДА ИЗ РАВНОВЕСИЯ (СУКАСИ ВАДЗА)

Уровень: 2 **Цена:** 10 ОВ
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Прием позволяющий одновременно защищаться от атак оппонента и вывести его из равновесия.

Эффект: Может быть использовано при удачной проверки защиты против ударной атаки. Атакующая сторона получает |СЛ:повален|.

ТЕОРИЯ ЗАЩИТЫ (БОУГЁ РИРОН)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Набор теоретических знаний, применяя которые боец может эффективно противостоять атакам оппонента и избегать серьезных ранений.

Эффект: Ваш модификатор блока <Удар> <Бросок> <Болевой> увеличивается на +2.

ШАХ И МАТ (CHECK-MATE)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Техника определения слабого места оппонента и несения точных удара. В единоборствах тоже есть место для скрупулезной тактики.

Эффект: Применяется когда оппонент имеет |Слабость|. Повреждение вашей атаки увеличивается на +2D.

ТЕОРИЯ ЕДИНОБОРСТВ II (КАКУТОУ РИРОН II)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец более глубоко изучил теорию единоборств и способен применять ее для выполнения ещё более эффективных атак. Теория единоборств развивается и обрастает новыми открытиями изо дня в день. Каждое исследование прокладывает путь к новым открытиям.

Эффект: Уменьшает значение триумфа ваших проверок для выбранного боевого значение {Теории единоборств} на -1 (но не ниже 10).

УТОНЧЕННОЕ ИСКУССТВО (ГИДЗЮЦУ СЭНРЭН)

Уровень: 4 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Отточенная техника и отсутствие лишних движений позволяют бойцу эффективно выполнять любые приемы не допуская ошибок.

Эффект: Используется непосредственно после проверки атаки. Дает возможность перебросить проверку атаку. Может быть использовано 1 раз за 1 раунд.

УЛЬТИМАТИВНАЯ ТЕХНИКА (КЮУКЁКУ НО ВАДЗА)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Способность безупречного исполнения того или иного приема. В зависимости от состояния оппонента, даже идеально выполненный прием может не привести к победе, но тем не менее любой боец должен стремится к идеалу безупречной техники.

Эффект: Используется непосредственно перед вашей проверкой атаки. Значение триумфа этой проверки уменьшается на -2 (но не ниже 8). Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

Класс стиля
Хитрость

Некоторые бойцы используют непредсказуемые атаки, сложные маневры, ложные выпады, фривольную тактику ведения боя, необычные удары ногами и толчки, невиданные ранее техники захватов, вариативный ритм движения, или странные, смешные действия. Хитрость – это стиль боя таких бойцов.

Сражаясь против хитрого оппонента, никогда не знаешь чего можно ожидать. Боец может отвести взгляд оппонента, сам посмотрев посреди боя в другую сторону, выбить его из ритма громко крикнув, бесстыдно прилечь на ринг, рассмешить зрителей и вывести противника из себя. Бой – это свобода. Существует множество уловок, не запрещенных правилами. Это философия известна со времен древних трактатов о ведении войны.

ВОЛШЕБСТВО (MAGIC ART)

Уровень: – **Цена:** 2 киаи
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: перед броском повреждения

Описание: Это секретная техника способная обмануть чувства оппонента, заставив его увидеть иллюзию. Она способна отменить эффект выполненного оппонентом приема, создав ощущение, что боец все время водил его занос.

Эффект: Уменьшает полученный урон от приема оппонента (или секретной техники) до 0. Заметьте, что эту секретную необходимо применять до броска повреждения. Она не может аннулировать уже полученный урон. Может быть использовано 1 раз за сценарий.

Модификаторы класса

Уровень	1	2	3	4	5
Попадание	±0	+1	+2	+2	+3
Оборона	+2	+3	+3	+4	+5
Кумитэ	±0	+1	+2	+2	+3
Укеми	+2	+3	+3	+4	+5
Движение	+1	+1	+2	+2	+3
Стойкость	+5	+11	+17	+23	+29
Сила воли	+7	+15	+24	+32	+40
Модификатор повреждения					
Удар	±0	+1	+2	+3	+4
Бросок	±0	+1	+2	+3	+4
Болевой	±0	+1	+2	+3	+4

Характеристики для конструирования

Сила	3
Восприятие	5
Воля	3
Рефлексы	4
Интеллект	4
Удача	5

Получение приемов

Начальные приемы: 2 любых приема 1 уровня.

Приемы при повышении уровня: 1 прием, уровень которого равен или ниже значению полученного уровня класса.

ОСКОРБИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА
(КУЦУДЗЁКУ ВАДЗА)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: малое действие

Описание: Провокационные действия и унижающие достоинство оппонента захваты. В единоборствах есть техники ранящие не только тело, но и дух оппонента.

Эффект: В случае успешной проверки захвата, противник так же получает |СЛ:онемение|. Этот эффект длится до основного процесса.

НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ДВИЖЕНИЯ
(СОУТЭЙГАЙ НО ЭГОКИ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Боец выполняет серию неожиданных движения, запутывая оппонента.

Эффект: Результат ваших проверок [Обороны] и [Укеми] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца раунда.

ЧУДЕСНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
(КИСЭКИТЭКИ ТОКУТЁУ)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Этот прием показывает что боец обладает той или иной необычной физической характеристикой, например: необычно длинные руки, твердый как камень череп, огромный объем легких, орлиное зрение, превосходное чувство баланса, и т.п. Эти особенности могут быть выгодно использованы в бою.

Эффект: Выберите одно из: <Удар> <Бросок> <Болевой>. Выбранный тип повреждения увеличивается на +2. Модификатора блока от выбранного типа повреждения увеличивается на +2.

БЕЗ ЗАЩИТЫ
(NO GUARD)

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: процесс подготовки

Описание: Боец перестает защищаться, приглашая оппонента атаковать его.

Эффект: Повреждение ваших контр-атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца сцены, или пока боец не отменит его с помощью малого действия.

НЕОБЫЧНЫЙ УДАР
(ХЭНСОКУ УТИ)

Уровень: 1 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника выполнения удара наносимого по необычной траектории. Приемы меняющие цель или форму в процессе выполнения, и прочие техники, выходящие за границы привычной теории единоборств, вводящие оппонента в замешательство.

Эффект: Повреждение ваших атак увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.

ПЕРЕХВАТ
(ГЭЙГЭКИ)

Уровень: 1 **Цена:** 3 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед броском повреждения

Описание: Техника выполнения встречного удара или захвата в ответ на действия оппонента.

Эффект: Используется непосредственно перед броском повреждения вашей контр атаки. Это повреждение увеличивается на +1D.

ИМИТАЦИЯ
(ГИТАЙ)

Уровень: 2 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: контр-атака

Описание: Боец делает вид что атака оппонента сработала, и он получил повреждения. Либо наоборот, делает вид что атака оппонента не произвела эффекта.

Эффект: Применяется в случае успешной проверки защиты. Происходит накопление киаи. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

СЧАСТЛИВАЯ ЗВЕЗДА
(LUCKY STAR)

Уровень: 2 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: реакция

Описание: Боец родился под счастливой звездой, он намного удачливее обычных людей, и способен использовать эту удачу что бы получить преимущество в бою.

Эффект: Применяется при проверке [Обороны] против ударной атаки. В случае успешной проверки защиты ваш модификатор блока увеличивается на +[Удача].

МАСТЕР КОНТР-АТАК
(COUNTER MASTER)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец специализируется на контр-атаках и всегда способен использовать любую брешь в защите противника.

Эффект: Повреждение ваших контр-атак увеличивается на +1D.

ОТВЕДЕНИЕ ВЗГЛЯДА
(СИСЭН ЮУДОУ)

Уровень: 3 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед проверкой

Описание: Техника отвлечения внимания оппонента, с помощью жестов или слов, отводящая его взгляд от выполняемой бойцом атаки. Другими словами: способ заставить оппонента посмотреть в другую сторону. Как не странно, это может оказаться очень эффективным приемом.

Эффект: Используется непосредственно перед вашей проверкой атаки или защиты. Значение триумфа этой проверки уменьшается на -1 (но не ниже 9). Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

ФАНТАСМАГОРИЯ
(ХЭНГЭН ДЗИДЗАЙ)

Уровень: 4 **Цена:** 5 ОВ
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: перед првоеркой

Описание: Способность дезориентировать оппонента с помощью череды нестандартных, выходящих за рамки ожиданий, непредсказуемых движений и ритма.

Эффект: Используется непосредственно после проверки защиты. Дает возможность перебросить проверку защиты. Может быть использовано 1 раз за 1 раунд.

ПОСЛЕДНИЙ УДАР
(САЙГО НО ИТИГЭКИ)

Уровень: 5 **Цена:** нет
Цель: 1 **Дальность:** близко
Момент: контр-атака

Описание: Способность вложить все оставшиеся силы в одну последнюю контр-атаку, способную остановить оппонента, который уже уверен в своей победе. Никто не мог ожидать такого поворота событий, но в этом вся прелесть единоборств.

Эффект: Может быть использовано при удачной проверки защиты против ударной атаки, захвата, или атаки холодным оружием. Атакующая сторона получает повреждение. Сила атаки [<Удар> + 20]. Может быть использовано 1 раз за 1 сцену.

ПРЕДМЕТЫ

СЛОЖНОСТЬ ПРИОБРЕТЕНИЯ И ОЧКИ РЕЗЕРВА

Каждый предмет имеет определенную сложность приобретения и необходимое для получения количество очков резерва. Если эта информация отсутствует в описании предмета – значит его нельзя приобрести во время сессии, либо нельзя получить в резерв.

Предметами в Кензен Мусо называются различные инструменты принадлежащие бойцу, его имущество и недвижимость, а так же предметы одежды и униформу которую он носит.

Обычные предметы которыми владеет боец называются личными вещами, броня и опции называются снаряжением.

В игре нет ограничения на количество личных вещей, которые боец может иметь при себе. Для снаряжение установлено ограничение на одновременное использование 1 брони и 1 опции. Снаряжение дает бонус только когда оно экипировано.

В отличие от других игр, оружие в Кензен Мусо не считается предметами, а определено как часть использующего его приема.

Очки резерва

Вновь созданный боец получает 50 очков резерва. Каждый предмет имеет определенную стоимость в очках резерва. Вы можете потратить до 50 очков резерва на приобретение предметов.

Все неиспользованные во время создания персонажа очки резерва будут потеряны. Их нельзя сохранить, передать или занять у другого ПИ.

Резерв

Предметы приобретенные во время создания персонажа всегда будут находится в его распоряжении. Даже если предметы были израсходованы или потеряны во время сессии, боец вновь получит их после завершения игры. Резервом могут быть не только объекты но и связи.

Приобретение предметов

В графе сложность приобретения, слева записана сложность приобретение предмета во время сессии. Для приобретения предметов во время игры персонаж должен пройти проверку [Удачи]. Справа записано необходимое для резервирования предмета количество очков резерва.

Очки активов

Некоторые предметы предоставляют доступ к очкам активов – деньгам, которые могут свободно использованы во время сессии в проверках сбора информации и приобретения предметов.

Во время приобретения предметов очки активов могут использованы после проверки приобретения, что бы увеличить результат проверки на 10 за каждое очко.

Во время проверки сбора информации очки активов увеличивают результат проверки на 1 за каждое очко.

ВИДЫ ПРЕДМЕТОВ

Образ жизни

Образ жизни показывает экономическое положение бойца и его стиль жизни. Если у персонажа имеется несколько образов жизни – выберите один из них во время подготовки к игре. Выбранный образ жизни определяет количество очков активов и прочие эффекты получаемые бойцом на эту сессию.

Если вы не потратили очков на получение образа жизни во время создания персонажа, боец автоматически получает образ жизни «Средний класс».

Дополнение к образу жизни

Это предметы, основным назначением которых является модификация очков активов полученных от образа жизни. Они так же могут модифицировать некоторые проверки.

При получении нескольких дополнений к образу жизни их эффект и очки активов складываются. Однако, эффекты и очки активов одинаковых дополнений к образу жизни не складываются.

Броня

Различная одежда и униформа которую носят персонажи. Броня имеет определенные эффекты и модифицирует боевые значения, когда она экипирована. Только 1 броня может быть экипирована одновременно.

Опции

Опции это предметы укрощающие персонажа, такие как перчатки или плащ. Опции имеет определенный эффект когда они экипированы. Только 1 опция может быть экипирована одновременно.

Сторонники

Фанаты, секунданты и прочие люди следующие за персонажем. Во время игры они считаются персонажами массовки (см. раздел мастера).

Они поддерживают бойца воз-

гласами и советами, и могут быть использованы даже если не появлялись в сцене. Однако мастер может ограничить их использование в зависимости от ситуации.

Сторонники используются вне пошагового режима (вне боя) для для восстановления ОС. Использование сторонника считается авто-действием.

Сторонники могут быть использованы только 1 раз за сценарий.

Нельзя получить несколько сторонников одного и того же вида.

Жилье

Дом, место где персонаж отдыхает и откуда начинает свои действия. Персонаж может иметь несколько жилых объектов, но одновременно может быть использован только 1 из них. Мастер может ограничить использование жилья, в ситуациях когда персонаж не может вернутся домой.

Модификаторы предметов

Предметы могут модифицировать различные характеристики персонажа. Если экипированный предмет опустит то или иное значение до 0 или ниже – его нельзя экипировать.

Запись предметов

Запишите полученные резервы в графу «Предметы» на листе персонажа. Для предметов типа «Броня» и «Опция» – так же запишите их модификаторы в соответствующие графы таблицы боевых значений.

Таблица образ жизни

Название	Очки активов	Сложность приобретения	Описание
Бедный	+1	– / 2	Вы с трудом сводите концы с концами, по большей части из-за экономической ситуации. Результат ваших проверок появления увеличивается на +1.
Средний класс	+2	– / 0	Вы не можете позволить себе роскошь, но у вас нет проблем с обеспечением себя едой, одеждой и жильем.
Богатый	+3	– / 5	Богатый образ жизни. Результат ваших проверок сбора информации увеличивается на +1.
Миллионер	+4	– / 20	Вы один из самых богатых людей в мире. Результат ваших проверок сбора информации и приобретения предметов увеличивается на +1.

Таблица дополнений к образу жизни

Название	Очки активов	Сложность приобретения	Описание
Подработка	+1	– / 3	У вас существует дополнительный источник дохода, например подработка или недвижимость.
Брендовые товары	+1	– / 3	Вы получаете дополнительный доход от распространения своих брендированых товаров.
Спонсорская поддержка	+2	– / 7	Вас поддерживает какая либо компания или организация.
Часть индустрии развлечений	+2	– / 7	Кроме того что вы боец, вы так же работаете в индустрии развлечений, например артистом, певцом или известной личностью.
Принадлежность к организации	+3	– / 10	Вы состоите в профессиональной бойцовской организации такой как UMA или Pacific Rim Wrestling, и получаете от них серьезную поддержку.
Жизнь в бегах	-1	– / 3	Кто то идет по вашему следу, и вы пытаетесь скрыться от них. Результат ваших проверок появления увеличивается на +1.
Наказание	-1	– / 5	Вы несете наказание за нарушение закона, либо за то что нарушили контракт с организацией. Вы восстанавливаете +2 ОС от эффектов восстановления с типом «Жилье».
Скрытые дела	-1	– / 7	Вы шпион, скрывающий свою личность смешиваясь с обществом. Результат ваших проверок сбора информации увеличивается на +1.

Таблица брони

Название	Оборона	Укеми	Движение	Модификатор блока: Удар / Бросок / Болевой/ Режущий / Огнестрельный	Сложность приобретения
Жакет Спортивная одежда	0	-1	-1	1/0/0/0/0	12/2
Тренировочный костюм Традиционный тренировочный костюм	0	-1	-1	1/1/1/0/0	15/5
Укрепленная одежда Укрепленная одежда способная защитить вас в уличной драке. Выглядит как обычная одежда, только толще.	0	-1	-2	2/2/2/0/0	25/15
Протектор Спортивная защита, такая как используется в кендо или американском футболе.	2	-1	-3	4/4/4/0/0	60/50
Каратеги Одежда используемая каратистами. Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе Карате, то характеристика [Движение] этой брони меняется на 0.	0	-1	-2	3/3/3/0/0	25/15
Боевой костюм Боевой костюм подогнанный под ваше тело, изготовленный из особых материалов. Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе армейского рукопашного боя, то характеристика [Оборона] этой брони меняется на 0.	-1	0	-1	3/3/3/1/1	30/20
Кобудоги Одежда для занятий традиционными боевыми искусствами. Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе тарификационных боевых искусств, то характеристика [Укеми] этой брони меняется на 0.	0	-1	-1	3/3/3/0/0	25 15
Дзюдоги Одежда для занятий дзюдо. Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе дзюдо, то характеристика [Укеми] этой брони меняется на 0.	0	-1	-1	2/3/3/0/0	25/15
Кенпоги (Танланцюань) Одежда для занятий ушу школы Танланцюань (стиль богомола). Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе Танланцюань, то характеристика [Оборона] этой брони меняется на 0.	-1	0	-1	3/3/3/0/0	25/15

Таблица брони

Название	Оборона	Укеми	Движение	Модификатор блока: Удар / Бросок / Болевой/ Режущий / Огнестрельный	Сложность приобретения
Костюм ниндзя	0	-1	-1	3/3/3/1/1	30/20
Костю используемый ниндзя при выполнении секретных операций. Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе Ниндзюцу, то характеристика [Укеми] этой брони меняется на 0.					
Кенпоги (Бацзицюань)	0	0	-1	3/3/2/0/0	25/15
Одежда для занятий ушу школы Бацзицюань (кулак восьми пределов). Если эту защиту экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе Бацзицюань, то характеристика [Движение] этой брони меняется на 0.					

Таблица опций

Название	Сложность приобретения	Описание
Боксерские перчатки без пальцев	25/15	Боксерская перчатка с открытыми пальцами, защищающая кулак. Не сковывает движения пальцев. Увеличивает модификатор повреждения <Удар> на +1.
Повязка на запястье	25/15	Намотанная на запястье повязка. Увеличивает модификатор повреждения <Бросок> на +1.
Боевой пояс	25/15	Фиксирующий одежду пояс, облегчающий борьбу. В Карате и дзюдо – черный пояс. Увеличивает модификатор повреждения <Болевой> на +1.
Шарф	25/15	Шарф, который развивается будто на ветру, где бы вы не находились. [Оборона] +1, [Укеми] -1.
Защитная рукавица	30/20	Металлические рукавицы используемые для защиты рук (например как в кендо). В случае удачной проверки [Обороны] против ударной атаки – добавьте +2 к модифиикатору блока во время подсчета повреждения.
Железные геты	30/20	Традиционные японские сандалии (обычно деревянные) сделанные из метала. Увеличивает повреждения ударных атак на +2. Уменьшает результат проверки атаки для приемов использующих в качестве цены «цена: потеря равновесия» на -2.
Фиксаторы	40/30	Маска или пояса которыми связывают человека, признанного опасным для окружающих. Так же может служить в качестве защиты. Уменьшает показатели [Попадания] и [Кумитэ] на -1. Увеличивает показатели [Обороны] и [Укеми] на +1. Этот предмет может снять авто-действием во время процесса подготовки.
Тренировочный пояс	40/30	Пояс со встроенными утяжелителями. Некоторые бойцы используют такие пояса для тренировки. Уменьшает [Движение] на -3. Этот предмет может быть снят авто-действием во время процесса подготовки.

Таблица опций

Название	Сложность приобретения	Описание
Кастет	30/20	Контактное ударно-раздробляющее оружие для кулачного боя из твёрдого материала, надеваемое на пальцы или зажимаемое между ними. Если эту опцию экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе уличного боя , то он увеличивает повреждения <Удар> на +2, и уменьшает [Движение] на -1.
Бутылка алкоголя	30/20	Удобная в переноске бутылка с выпивкой. Если эту опцию экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе пьяного кулака, то он получает [Оборона] +1, [Движение] -1.
Повязка «боевой дух»	30/20	Повязка носимая прореслерами что бы разжечь свой боевой дух. Если эту опцию экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе прореслинга, то он получает модификатор защиты <Удар>, <Бросок>, <Болевой> +2, [Движение] -1.
Боксерские перчатки	30/20	Боксерские перчатки. Если эту опцию экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе бокса, то он увеличивает повреждения <Удар> на +3, и уменьшает [Кумитэ] на -2.
Монгкон	30/20	Традиционная повязка на голову, в которой тайбоксер выходит на бой. Цвет определяет ранг бойца. Если эту опцию экипирует боец имеющий 1 или больше уровней в школе Муай-Тай, то он получает [Действие] +2.

Таблица сторонников

Название	Сложность приобретения	Описание
Друг	20/10	Друг, который разделит с вами горе и радости. Восстанавливает 4D ОС.
Фанаты	20/10	Поддерживающий вас фанат. Восстанавливает 4D ОС.
Ассистент	25/15	Человек, который заботится о ваших личных потребностях. Восстанавливает 3D+[Сила] ОС.
Коллега	25/15	Ученик из одной с вами школы боевых искусств или старший/младший коллега по работе. Восстанавливает 3D+[Рефлексы] ОС.
Секундант	25/15	Ваш секундант во время матча. Помогает бойцу советом и первой помощью. Восстанавливает 3D+[Восприятие] ОС.
Подчиненный	25/15	Подчиненный на работе или преклоняющая перед вами мелкая сошка. Восстанавливает 3D+[Интеллект] ОС.
Любимец	25/15	Ваше домашнее животное. Восстанавливает 3D+[Удача] ОС.
Тренер	45/35	Человек, следящий за физическим состоянием и тренировками бойца. Восстанавливает 6D ОС.
Стюард	40/30	Стюард ухаживающий за бойцом в повседневной жизни. Восстанавливает 5D+[Сила] ОС.
Ученик	45/35	Человек, учащийся у вас боевым искусствам. Восстанавливает 5D+[Рефлексы] ОС.
Учитель	45/35	Человеку обучающий вас. Это может быть не только учитель по боевому искусству, но так же учитель в школе или по жизни. Восстанавливает 5D+[Восприятие] ОС.
Босс	45/35	Ваш босс на работе. Восстанавливает 5D+[Интеллект] ОС.
Менеджер	45/35	Ваш менеджер в мире боевых искусств. Восстанавливает 5D+[Воля] ОС.
Секретарь	45/35	Секретарь помогающий в ваших рабочих делах. Восстанавливает 5D+[Удача] ОС.

Таблица сторонников

Название	Сложность приобретения	Описание
Доктор	60/50	Нанятый по контракту специально для вашего медицинского обслуживания доктор. Восстанавливает 8D ОС.
Любимый	60/50	Человек которого вы любите. Восстанавливает 8D ОС.
Промоутер	60/50	Человек занимающийся вашим продвижением в мире боевых искусств. Восстанавливает 7D+[удача] ОС.

Таблица жилья

Название	Сложность приобретения	Описание
Дом	-/1	Дом или квартира в которых вы живете. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +1D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Место для тренировок	-/3	Место для тренировок созданное специально для вас. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +2D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Секретное место для тренировок	-/3	Тайно созданное место для ваших тренировок, например находящиеся в руинах или на крыше. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +2D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Магазин	-/3	Магазин или контора, которой вы управляете. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +2D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Додзё	-/6	Место где вы можете тренироваться и отрабатывать приемы вашей школы. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +3D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Спортзал	-/8	Боксерский, пролеслинговый и т.п. спортзал. Хорошо оборудован для тренировок. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +4D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Поместье	-/10	Поместье построенное на огромном участке земли. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +6D. Может быть использован 1 раз за сценарий.
Секретная база	-/20	Спрятанной глубоко в джунглях или под землей объект, о существование которого не знают посторонние люди. Используется когда вы восстанавливаете ОС, находитесь за кулисами. Эффект восстановления ОС увеличивается на +8D. Может быть использован 1 раз за сценарий.

Прочие предметы

Название	Сложность приобретения	Описание
Украшения	11/1	Очки, маски, кольца, костюмы и т.п. предметы предающие уникальности вашему персонажу. Мастер устанавливает сложность приобретения в зависимости от ценности предмета.
Боевая раскраска	11/1	Боевая раскраска и татуировки наносимые на тело и лицо перед боем.
Музыкальный инструмент	11/1	Гитара, флейта, и т.п. музыкальные инструменты. Мастер устанавливает сложность приобретения в зависимости от ценности предмета.
Брендовые товары	11/1	Футболки, брелки и прочие товары с образом какого либо бойца. Мастер устанавливает сложность приобретения в зависимости от ценности предмета.
Тренажеры	12/1	Гантели, штанги, различные тренированные машины и прочее снаряжение для тренировок.
Кукла	12/1	Фигурки различных бойцов или героев. Размером от самых маленьких, до статуй в полный рост. Мастер устанавливает сложность приобретения в зависимости от ценности предмета.
Карта	13/3	Карта указывающая дорогу к цели. Карта может быть не только бумажной, но и находится в приложении или навигационном компьютере машины. Используется сразу после проверки появления. Дает возможность перебросить кубики на этой проверке. Может быть использована 1 раз за сценарий.
Лейтмотив	15/5	Музыка написанная специально для вас. Может быть использована в качестве музыки для выхода на ринг. Используется непосредственно перед проверкой появления. Результат этой проверки увеличивается на +3. Может быть использована 1 раз за сценарий.

ЗАВЕРШЕНИЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ

ЗАПОЛНЕНИЕ ОСТАВШЕЙСЯ ИНФОРМАЦИИ

Проверка появления

Запишите значение бонуса характеристики [Удача] в верхнюю часть ячейки «проверки появления» на листе персонажа. В нижнюю часть запишите это же значение +2.

Прочие модификаторы

В Кензен Мусо все методы атаки, включая удары руками и ногами, броски, захваты и болевые приемы, а так же атаки оружием имеют «момент: основное действие». Некоторые приемы дают модификаторы к боевым значениям и имеют «момент: постоянно». Запишите эти модификаторы на лист персонажа в графу «Другое».

Получите киаи карту

В начале игры все ПИ получают 1 киаи карту. Киаи карты используются для улучшения результатов проверок и использования секретных техник. Подробнее про киаи карты читайте на странице 137.

Запишите персональную информацию

Персональная информация описывает профессию персонажа, его жизненный опыт, личные цели, связи, имя, пол и возраст.

Процесс определения персональная информации не отличается от процесса, описанного в быстром создании персонажа.

KENZEN-MUSOU

ルール セクション

RULE SECTION

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРАВИЛА ПРОВЕРКИ

Проверка используется что бы определить приведут ли действия персонажа к успеху или завершатся неудачей. Когда в тексте упоминается «Проверка» – имеется ввиду выполнить проверку согласно этим правилам.

Условия совершения проверки

Проверка может быть совершена только по указанию или с разрешения мастера. Разумеется, игрок управляющий действиями персонажа имеет право попросить мастера разрешить выполнить проверку. Однако последние слово о том будет ли совершенна проверка или нет – остается за мастером.

Нет необходимости выполнять проверку в ситуациях когда действие не имеет шанса на успех, или когда оно не может завершиться неудачей. Мастер может объявить действия ПИ или НПИ удачными или неудачными без совершения проверки.

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕРКИ

Процедура проверки представлена на графике. Ниже объясняются используемые в проверке термины.

Сложность

Сложность проверки это числовое выражение того, как трудно бойцу будет добиться успеха. Если результат броска 2D будет равен или превысит значение сложности – проверка считается успешной.

Обычно сложность проверки определяется мастером, но так же существуют ситуации, когда сложность установленная сценарием или правилами.

В случае если сложность не определен заранее – используйте таблицу определения сложности.

Таблица определения сложности

Сложность	Описание
~8	Скорее всего, действие будет успешно
9~11	Не очень сложно
12~15	Успеха будет добить не просто
16~	Экстремально сложное действие

Характеристика проверки

Одна из основных характеристик персонажа или боевое значение, используемое для проверки. Мастер определяет одну из характеристик, например: [Интеллект] или [Попадание] и сообщает об этом игроку.

Игрок применяет к значению характеристики все проходящие модификаторы, например от предметов или приемов, и сообщает мастеру финальное значение.

Преимущество

Если игрок считает что профессиональные знания, определенные жизненным путем персонажа, могут помочь в проверке, то он должен объяснить мастеру – как именно помогает профессия. Если мастер согласен, то результат проверки увеличивается на 3.

Преимущество не может быть получено во время боя.

Триумф

Если значение выпавшее на броске 2D больше или равно «значению триумфа» – происходит Триумф. Действие автоматически считается успешным. Никаких дальнейших процедур не требуется.

Значение триумфа

Базовое значение триумфа равно 12. Значение триумфа может быть изменено благодаря использованию приемов, предметов и т.п. Если не указано обратного, то значение триумфа не может опускаться ниже 10 и подниматься выше 12. В случае когда несколько источников понижают значение триумфа – понижения складываются и используется наименьшее значение.

Провал

Если значение выпавшее на броске 2D меньше или равно «значению провала» – происходит провал. Действие автоматически считается неудачным. Никаких дальнейших процедур не требуется.

Значение провала

Базовое значение провала равно 2. Значение провала может быть изменено благодаря использованию приемов, предметов и т.п. Если не указано обратного, то значение провала не может опускаться ниже 2 и подниматься выше 4. В случае когда несколько источников повышают значение триумфа повышения складываются и используется наибольшее значение.

Результат проверки

Результатом проверки называется результат броска 2D + значение характеристики проверки + прочие модификаторы, например от приемов или предметов. Минимальное значение проверки равно 0.

Определение успешности проверки

Если результат проверки выше или равен сложности – проверка успешна. Если значение проверки ниже сложности – проверка неудачна.

Описание результата проверка

Мастер должен описать последствия проверки согласно результату. В случае триумфа или провала, стоит подчеркнуть и придать большее значение результату.

Использование киаи карт

Игрок может потратить 1 имеющуюся у него киаи карту что бы увеличить значение своей проверки на 3. На 1 проверку можно использовать только 1 карту. Подробнее о киаи картах читайте на странице 137.

Модификатор проверки

В зависимости от обстоятельств в повествовании, мастер может изменить сложность проверки, характеристику проверки или значение проверки в пределах ±3.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Особый вид проверки, применяемый когда действиям бойца пытается противостоять другой персонаж. Например, в драке противостояние произойдет когда один боец попытается ударить другого, а тот в свою очередь попытается уклонится от удара.

Действие и реакция

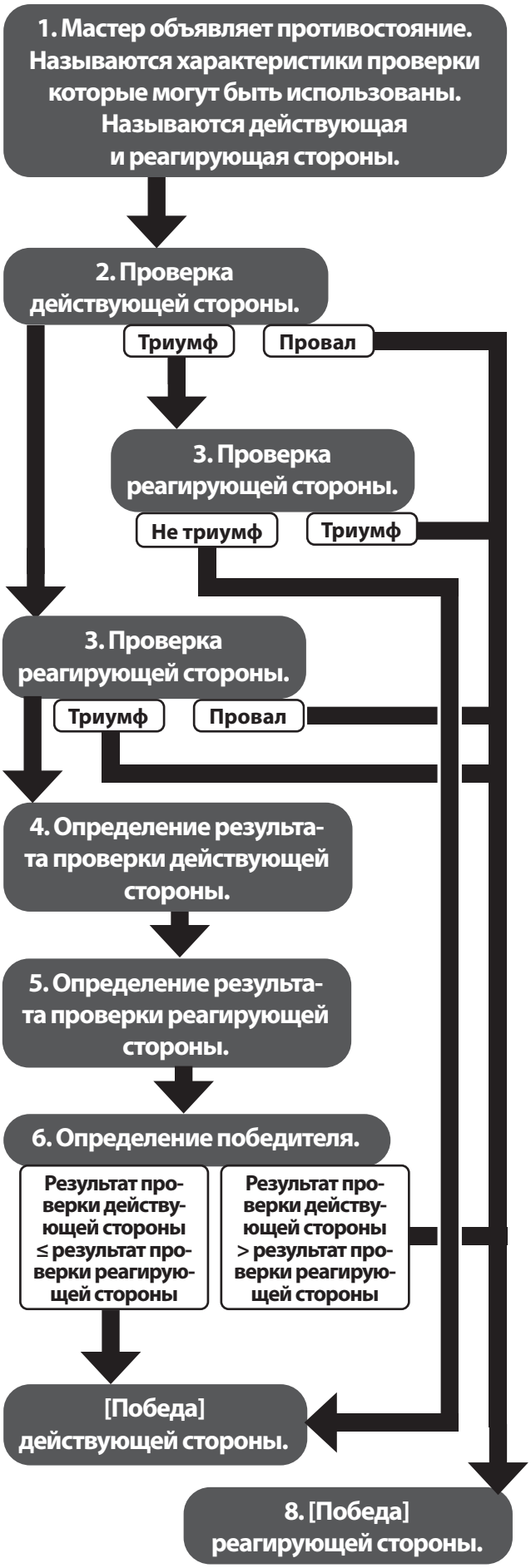
Бойцы в противостояние делятся на действующих и реагирующих. Действующим называется персонаж предпринимающий активные действия. Реагирующим называется боец предпринимающий действия препятствующие действующим персонажу. В примере с дракой: атакующий персонаж – действующая сторона, уклоняющийся персонаж – реагирующая сторона.

Процедура противостояния

Первой проверку выполняет действующая сторона, затем реагирующая сторона. Процесс проверки происходит так же как в обычной проверке, включая определение значение характеристики проверки, модификаторов и т.д. Следуйте показанной справа процедуре.

Проверка невозможна

В некоторых ситуациях реагирующая сторона по той или иной причине не может совершить проверку. В этом случае результатом проверки становится сумма характеристики проверки, модификаторов приемов, предметов и т.п.



Победа

После того как результаты проверки действующей и реагирующей сторон стали известны, определяется победитель. Боец с наивысшим результатом проверки становится победителем, и его действия возымеют эффект. В примере с дракой, если действующая сторона победит – удар попадет в цель, если победит реагирующая сторона – боец увернется от удара.

В случае если результаты проверки равны – побеждает реагирующая сторона.

Триумф в противостояние

Если действующая сторона получает триумф – она побеждает, за исключением случаев когда реагирующая сторона так же получает триумф – в этом случае побеждает реагирующая сторона.

Провал в противостояние

Если действующая сторона получает провал – ее действия автоматически заканчиваются неудачей, реагирующей стороне не нужно совершать проверку. Если реагирующая сторона получает провал – побеждает действующая сторона.

Сложность с определением сторон

В некоторых ситуациях определение действующий и реагирующей стороны может вызвать сложности. Например, в ситуации когда оба персонажа выполняют одно и то же действие (например соревнуются в беге). В это случае мастер должен определить порядок выполнения действий. Например, основываясь на характеристике [Движения] персонажей.

Если в подобной ситуации обе стороны получают одинаковое значение проверки или триумф, действие может закончится ничейным результатом.

Несколько целей

Иногда, например благодаря эффекту приема или предмета, противостояние может быть направлено на нескольких персонажей. В этом случае, действующая сторона выполняет 1 проверку, а несколько персонажей с реагирующей стороны выполняют проверки по отдельности. Результат противостояния так же рассчитывается индивидуально для каждого участника.

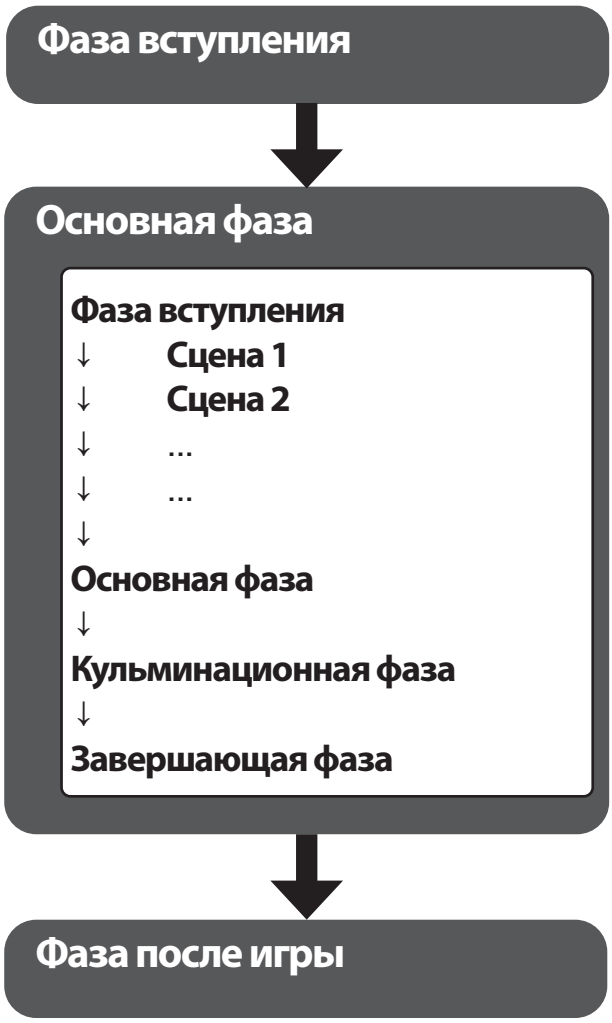
Право на реакцию

Обычно, реагирующей стороной в противостояние становится боец, являющийся целью действия. Однако, иногда, согласно правилам, реагирующей стороной может стать персонаж, не являющийся целью действия. Так же, в качестве исключения, в подходящей ситуации, мастер может позволить персонажу стать реагирующей стороной.

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

ТЕЧЕНИЕ СЕССИИ

Сессия разделена на 3 части: фаза подготовки к игре, фаза игры, фаза после игры.



ФАЗА ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Это период подготовки к игре во время которого мастер готовит сценарий, а игроки создают персонажей.

Трейлер

Трейлер это небольшой текст представляющий образ сценария по которому будет проходить игра.

Мастер должен раздать игрокам копию трейлера перед тем как они создадут персонажей и, если возможно, прочитать трейлер вслух. Мастер так же должен сказать игрокам, можно ли будет использовать на сессии «взгляд в бездну» (подробнее о взгляде в бездну читайте в разделе «правил игры – смерть персонажа»).

Вместе с трейлером мастер раздает игрокам раздаточный материал, который может включать готовых персонажей и индивидуальную информацию, описывающую вовлеченность бойца в события сценария.

ФАЗА ИГРЫ

Период в который проходит основная часть игры. Фаза игры делится на 3 части:

- **Фаза вступления:** здесь ставятся сцены, в которых впервые появляются ПИ. Служит для представления бойцов, а так же что бы вплести их в историю.
- **Основная фаза:** здесь ставятся сцены развивающие историю. Бойцы встречаются, происходят различные события, персонажи добывают информацию и встречаются с антагонистом, последние сцены

основной фазы приводят игру к финальной битве.

- **Кульминационная фаза:** Здесь происходит бой с главным боссом сценария. Все бойцы появляются в этой сцене без необходимости выполнять проверку появления.
- **Завершающая фаза:** Эпилог истории. Все бойцы появляются в этой сцене без необходимости выполнять проверку появления.

СЦЕНЫ

Каждая фаза состоит из нескольких сцен. Сцена в Кензен Мусо похожа на сцену в кино или театре, например сцена тренировки в спортзале, обед в кафетерии, бой на ринге.

Игра переходит от одной значимой сцены к другой, опуская промежуточные моменты между ними, в которых не происходит ничего важного. Таким образом, следующая сцена может начаться в другом месте и в другое время. В отдельных случаях можно пропустить несколько недель времени, или перенести сцену в другой город или на другой континент.

Появлении в сцене и выход из сцены

Боец может появится и выйти из сцены в любой момент, с согласия мастера. Мастер определяет какие персонажу будут присутствовать в начале сцены, и когда они будут считаться покинувшими её.

Мастер также может свободно вводить и выводить из сцены НПИ, без необходимости совершать проверку появления описанную ниже.

Проверка появления

Если персонаж, который не появился в начале сцены по решению мастера, хочет появится в ней – он может выполнить проверку появления. Для этого ему необходимой удачно выполнить проверку [Удачи].

Сложность проверки появления равна 10. Если у бойца выполняющего проверку появления есть связи с кем то из находящихся в сцене персонажей – добавьте +2 к результату проверки. Однако, даже при наличии связей с несколькими персонажами находящимися в сцене, этот бонус не может быть применен несколько раз.

Мастер может изменить сложность в зависимости от места, времени и обстоятельств сцены. Если у персонажа есть хорошая причина, что бы появится в сцене, мастер может разрешить появление без проверки. Мастер так же может запретить появление персонажа в сцене.

Мастер может разрешить провалившему проверку появления бойцу попробовать снова – если обстоятельства сцены изменились, произошли какие либо события или в сцене появился другой персонаж.

Игрок сцены

Это игрок с главной ролью в сцене, вокруг которого закручено все проходящие. Мастер определяет игрока сцены, и он автоматически появляется в сцене. Игрок сцены получает 1 киаи карту (рубашкой вверх).

Компаньоны

Игрок сцены может выбрать персонажа, который появится в сцене вместе с ним. Компаньон так же как и игрок сцены появляется в сцене без необходимости выполнять проверку появления. Компаньон должен дать свое согласие на появление в сцене. Количество компаньонов не ограничено.

Конец сцены

В конце сцены ОВ участвовавших в сцене персонаже восстанавливается до максимума.

Сцены боя и зрители

В зависимости от обстоятельств боя, мастер может решить что в бою способны участвовать только ограниченное количество бойцов. Но это не значит что другие персонажи не способны появиться в сцене. Они могут присутствовать в сцене в качестве зрителей, наблюдая за боем и комментируя его. Игрок хорошо отыгрывающий зрителя – получит 1 киаи карту.

Персонажи-зрители могут в любой момент вступить в бой (если это позволяет ситуация).

Сцены расследования

Цель сценария не всегда может быть ясна. Что бы лучше разобраться в происходящем используются сцены расследования. Это особые короткие сцены направленные на получение фрагментов информации ведущей к раскрытию загадки сценария.

Персонажи игроков не должны проходить проверку появления для участия в сцене расследования. Игрокам так же не нужно определять где и в какой время разворачивается сцена. Во время сцены расследования ПИ не обязаны находится вместе.

Игроки могут описать как их персонажи обыскивают какое либо место или встречаются с НПИ что бы получить информацию. Проверка сбора информации использует подходящую характеристику. Для увеличения результата проверки могут быть использованы очки активов: каждое потраченное очко добавляет +1 к результату проверки.

Полученная информация представляется в виде коротких фраз, например «Организатор турнира», «Дело о похищении», «Смерть друга». Эти фрагменты информации могут открывать новые пути для расследования или вывести персонажей к искомой цели. Значение фрагментов информации более подробно раскрывается в сценарии.

Игра за кулисами

Персонажи игроков не появлявшиеся в сцене могут восстановить 3D[Уровень персонажа] ОС. Кроме того, вместо восстановления ОС, персонаж может приобрести предметы. В зависимости от сценария или ситуации мастер может запретить приобретение некоторых предметов. Подробнее оп приобретение предметов читайте в разделе создания персонажа.

Гордость сценария

В сценах где перед ПИ раскрывается основная цель сценария или важная задача, мастер может дать бойцу гордость сценария, которую игроки должны записать на лист персонажа. Даже если игрок не присутствует в сцене, по решению мастера он все ещё может получить гордость сценария. Действуя согласно гордости сценария ПИ могут заработать очки опыта.

ФАЗА ПОСЛЕ ИГРЫ

Здесь происходит развитие персонажей, игроки приводят в порядок помещение для игры, договариваются о новой игре и т.п.

- Все оставшиеся в живых персонажи полностью восстанавливают ОС и ОВ.
- Игроки возвращают все киаи карты. Они не переносятся на следующую игру.
- Игроки стирают все, заведенные во время сессии, связи с персонажами. С разрешения мастера игрок может оставить одну связь, сделав ее постоянной.
- Персонаж снова получает все резервные предметы, которые были потерянны во время сессии.
- Персонаж теряет все предметы не входящие в его резерв.
- Персонаж теряет все неиспользованные очки активов.

Получение очков опыта

Очки опыта могут быть использованы для развития персонажа. Очки опыта даются игроку, а не персонажу, и могут использованы для развития любого из персонажей игрока.

Игроки получают очки опыта согласно следующим пунктам:

- **Участвовал в игре до конца сессии:** 1 очко опыта.
- **Выполнил цель своей личной гордости:** 1 очко опыта
- **Выполнил цель гордости сценария:** 1-4 очка опыта.

  Гордость сценария может быть оценена разным количество очков.
- **Совершал действия и делал замечания которые помогли другим игрокам:** 1 очко опыта.

  Походят действия как в игре так и вне игры. Например спасти другого персонажа от опасности, или подсказал игроку где найти информацию в книге правил.
- **Помогал двигать сессию вперед:** 1 очко опыта.
- **Участвовал в бою:** 3 очка опыта.

  Неважно во скольких боях принимал участие боец, и победил ли он. Всегда отмечайте 3 очка опыта.
- **Подготовил место для игры, взаимодействовал с другими игроками, что бы найти подходящее время для игры:** 1 очко опыта.

Очки опыта для мастера

Сложите заработанные всеми персонажами очки опыта и разделите на 3 (округлять вниз) – мастер получает такое количество очков персонажа. Если в сессии участвовало меньше 3х персонажей игроков – разделите сумму очков опыта на количество игроков.

Мастер также отдельно получает опыт за «подготовил место для игры, взаимодействовал с другими игроками что бы найти подходящее время для игры».

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игрок может потратить очки опыта следующим образом.

Увеличить уровень персонажа

Персонаж получивший новый уровень увеличивает один из уровней имеющихся у него классов, получая новые приемы и увеличивая модификаторы согласно таблице развития класса.

Персонаж так же может получить новый класс. Максимальное количество классов равно 3.

Уровень	Очки опыта
3->4	10
4->5	15
5->6	25
6->7	40
7->8	60
8->9	85
9->10	110
10->11	140
>11	200

Резервирование предметов

За каждое 1 очко опыта персонаж получает 10 очков резерва. Не потраченные очки будут потеряны после завершения сессии.

Увеличить базовые характеристики

Значение характеристики	Очки опыта
<19	30
19-20	50
20-23	60
23-26	90
26-29	120
29-30	150
>30	150
10->11	140
>11	200

ПРАВИЛА БОЯ

Когда начинается бой, мастер объявляет пошаговый режим – особое течение времени в котором игра начинает делится на раунды.

РАУНД

Если станет необходимость подсчитывать время в пошаговом режиме – то 1 раунд равен 1 минуте. В зависимости от обстоятельств, мастер также может объявить что раунд длится дольше или короче.

Во время раунда боец может находится в одном из 3 состояний:

- **Не ходил:** персонаж ещё не выполнял основной процесс.
- **Отходил:** боец завершил основной процесс.
- **Бой невозможен:** ОС ниже или равны 0. Персонаж не может совершать действия.

Действие

Существует 5 видов действий которые боец может предпринять во время раунда: действие движения, малое действие, основное действие, реакция, авто-действие. Первые три действия могут быть использованы только во время выполнения основного процесса.

Действие движения

Как правило служит для передвижения. Используя действие движения персонаж может выполнить одно из следующих действий:

- **Движение:** приблизится или удалится от цели.
- **Использовать прием или секретную технику:** 1 прием или 1 секретная техника с «моментом: действие движение».
- **Избавится от слабости:** применимо к слабости для избавления от которой требуется действие движения.
- **Прочие действия:** любое действие которое мастер объявит действием движения. Это действие может требовать проверки или нет.

Малое действие

В эту категорию как правило попадают простые и быстрые действия, не требующие проверки, а так же действия помогающие основному действию. Используя малое действие персонаж может выполнить одно из следующих действий:

- **Использовать прием или секретную технику:** 1 прием или 1 секретная техника с «моментом: малое действие».
- **Избавится от слабости:** применимо к слабости для избавления от которой требуется малое действие.
- **Прочие действия:** любое действие которое мастер объявит малым действием движения. Это действие может требовать проверки или нет.

Основное действие

Как правило это действие требующие проверки, либо включающие большой объем движения. Используя основное действие персонаж может выполнить одно из следующих действий:

- **Использовать прием или секретную технику:** 1 прием или 1 секретная техника с «моментом: основное действие».
- **Прочие действия:** любое действие которое мастер объявит основным действием. Это действие может требовать проверки или нет.

Реакция

Встречное действие в ответ на действие другого персонажа. Персонаж инициировавший действие – действующая сторона, персонаж выполняющий реакцию – реагирующая сторона. Реакция может быть выполнена только в том случае если боец становится реагирующей стороной.

Выполнение реакции не делает персонажа «отходившим», и отходившие персонажи так же могут использовать реакцию. Персонаж может среагировать на 1 действие только 1 раз. Исход противостояния будет зависит от конкретных использованных действий.

Авто-действие

Действие выполняемое в любой момент времени по желанию персонажа. Количество авто-действий не ограничено, за исключением случаев когда его ограничивает мастер.

Используя авто-действие действие персонаж может выполнить одно из следующих действий:

- **Разговор:** в зависимости от содержания разговора, мастер может объявить речь персонажа другим видом действия, например если происходит попытка убеждения.
- **Использовать прием или секретную технику:** 1 прием или 1 секретная техника с «моментом: авто-действие».
- **Передача киаи карты другому игроку.**
- **Прочие действия:** любое действие которое мастер объявит авто-действием. Это действие может требовать проверки или нет.

Одновременное использование приемов

Если несколько персонажей одновременно объявляют использование приема или секретной техники, выполните их в порядке [Движения].

- **Если ПИ и НПИ имеют одинаковое значения [Движения]** – ПИ действует первым.
- **Если несколько персонажей игроков имеют одинаковое значения [Движения]** – игроки сами решают кто действует первым.
- **Если несколько НПИ имеют одинаковое значения [движения]** – мастер решает кто действует первым.

ПРОЦЕСС БОЯ

Каждый раунд состоит из 4 процессов: процесса подготовки, процесса инициативы, основного процесса, и процесса очистки.

Процесс подготовки

Мастер объявляет начало нового раунда и определяет участвующих в пошаговом режиме персонажей. Процесс подготовки включает следующие шаги:

- **Проверка появления:** Персонажи игроков желающие появится в сцене должны выполнить проверку появления. НПИ могут появится в сцене без проверки.
- **Изменение состояния бойцов:** находящиеся в сцене персонажи переходят в состояние «не ходил». Персонажи находящиеся в состоянии «бой невозможен» остаются в нем.
- **Использование приемов и секретных техник:** 1 прием или 1 секретная техника с «моментом: процесс подготовки».
- **Накопление киаи:** Персонаж не использовавший прием или секретную технику может взять одну из своих киаи карт лежащих рубашкой вверх и перевернуть ее картинкой вверх. Мастер может выполнить накопление киаи для всех НПИ имеющих секретные техники и не использовавших прием или секретную технику.

Процесс инициативы

Здесь происходит определение персонажа, который будет выполнять основной процесс. Только персонажи находящиеся в состоянии «не ходил» могут получить право действия в процессе инициативы. Если все персонажи находятся в состоянии «отходил» или «бой невозможен» – перейдите к процессу очистки. Процесс инициативы включает следующие шаги:

- **Использование приемов и секретных техник:** 1 прием или 1 секретная техника с «моментом: процесс инициативы».
- **Определение персонажа получающего право действия:**

1. Шестерки имеющие атаки ближнего боя (подробнее о шестерках читайте в разделе мастера).
2. Персонаж игроков или НПИ с самым высоким значением [Движения]. При одинаковых значениях инициативы смотрите: «Одновременное использование приемов» выше.
3. Шестерки имеющие атаки дальнего боя.

Ожидание

Персонаж владеющий приемом позволяющим выполнить «ожидание», может отложить свое действие. В этом случае процесс инициативы начинается заново, без участия этого персонажа. Ожидающий персонаж получает право действия после всех остальных персонажей.

В случае если несколько персонажей объявляют ожидание – первым право действия получает персонаж с самым низким значением [Движения]. Ожидание нельзя объявить дважды.

Бездействие

Бездействующий персонаж отказывается от действия и получает состояние «отходил».

Основной процесс

Персонаж получивший право действия в процессе инициативы может выполнить по 1 действию каждого вида в следующем порядке: действие движения, малое действие, основное действие. Боец не обязан использовать все эти действия. После выполнения всех заявленных действий персонаж переходит в состояние «отходил» и больше не участвует в процессе инициативы.

Процесс очистки

Этот процесс производится в конце раунда и включает следующие шаги.

1. **Получение непрерывного повреждения.** Повреждение от слабости и эффектов приемов.
2. **Снятие слабостей.** Слабости, действующие до конца раунда, снимаются.
3. **Завершение эффектов приемов.** Эффект приемов, действующих до конца раунда, заканчивается.
4. **Продолжение эффектов приемов.** Наступает эффект некоторых использованных во время раунда приемов.
5. **Использование приемов.** 1 прием с «моментом: процесс очистки».
6. **Прочее.** По решению мастера могут быть выполнены некоторые действия. Они могут требовать проверки или нет.

Завершение боя

После завершения боя ОС персонажей находившихся в статусе «бой невозможен» восстанавливаются до [Базового значения силы]. Все киаи карты игроков, лежащие картинкой вверх, переворачиваются рубашкой вверх.

4 Условия завершения боя

- Все персонажи игроков получили статус «бой невозможен».
- Все враждебные НПИ получили статус «бой невозможен».
- Участники боя больше не желают продолжать его.
- Мастер объявил завершение боя.

ПОЗИЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В Кензен Мусо позиция персонажа определяется через абстрактное понятие «зоны схватки».

ПОЗИЦИЯ

В игре не имеет значения где конкретно находится боец. Играет значение лишь то, находится ли он близко или далеко от других персонажей.

Зона схватки

Бойцы находящиеся близко к друг другу находятся в зоне схватки. Зона схватки не имеет определенного размера, он зависит от обстоятельств боя. Дружественные персонажи находящиеся рядом так же находятся в одной зоне схватки, даже если рядом нет врага. Иногда в бою может существовать несколько зон схватки или несколько персонажей не входящих ни в одну зону схватки.

Бойцы находящиеся в одной зоне схватки могут выполнять атаки ближнего боя друг против друга, а также прикрывать друг друга и передавать предметы.

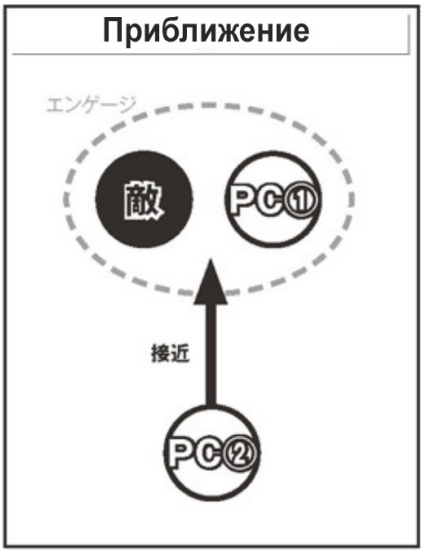
Перемещение

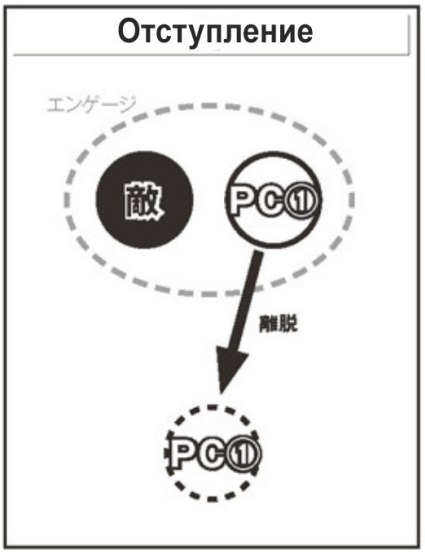
Бойцы в основном перемещаются с помощью действия движения. Существуют два метода перемещения:

- **Приближение.** Боец вступает в зону схватки в которой находится персонаж к которому он приблизился. Если персонаж к которому приблизились боец ещё не находился зоне схватке – создается новая зона схватки.
- **Отступление.** Отступающий персонаж покидает зону схватки.

Помеха движению

Мастер может заявить что боец не может приблизиться или отступить из зоны схватки, потому что его блокирует другой персонаж, либо на пути находится препятствие.





АТАКА И ЗАЩИТА

АТАКА

В зависимости от того находится ли цель в одной зоне схватки с проводящем атаку бойцом, атака попадает под один из двух типов.

Атака ближнего боя

Метод атаки применимый к целям находящимся в одной зоне схватки. Атаки ближнего боя попадают под один из следующих типов:

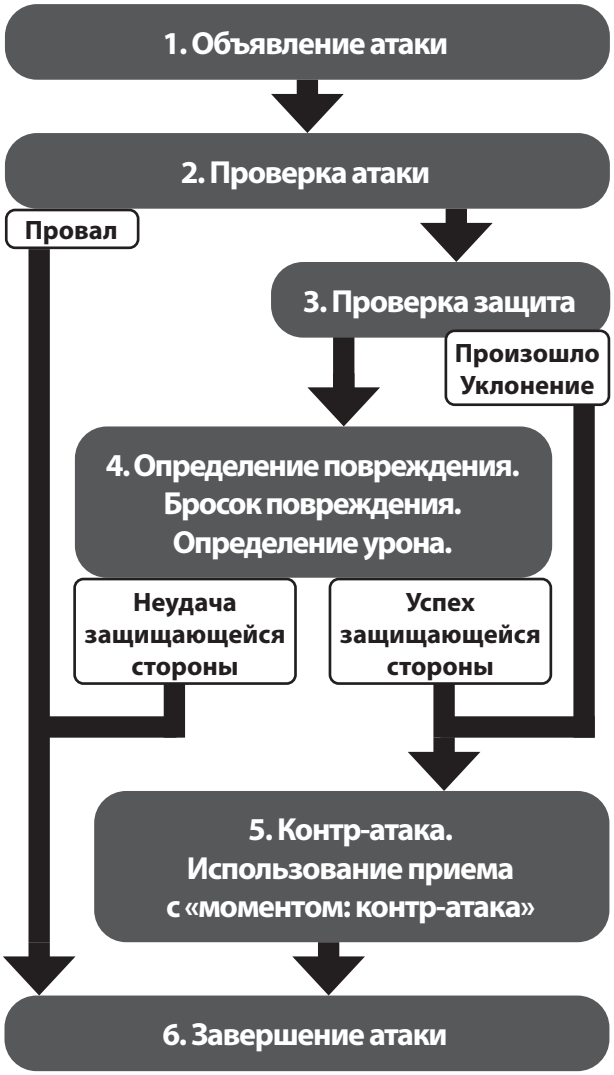
- **Удар:** атаки руками и ногами, а также прочие ударные атаки без оружия. Проверка атаки ударных атак использует [Попадание].
- **Захват:** броски, захваты и болевые приемы, применяемые через захват частей тела оппонента. Проверка атаки захватов использует [Кумитэ].
- **Атака оружием:** использование мечей, дубинок и т.п. оружия. Проверка атаки оружием использует [Попадание]. Персонажи игроков не могут использовать этот вид атаки.

Атаки дальнего боя

Метод атаки применимый к целям не находящимся в одной зоне схватки. Проверка атаки дальнего боя использует [Попадание]. Персонажи игроков не могут использовать этот вид атаки.

ТЕЧЕНИЕ АТАКИ

Атака выполняется используя следующие 5 шагов.



Объявление атаки

Атакующий выбирает цель и объявляет какой прием будет использоваться для атаки. Все атаки обязаны использовать какой либо прием.

Проверка атаки

Атакующий персонаж выполняет проверку атаки, используя характеристику зависящею от метода атаки, и получает значение результата атаки.

В случае триумфа на проверке атаки – персонаж получает модификатор повреждения +2D во время шага определения повреждения.

В случае провала на проверке атаки – атака неудачна, и боец заканчивает основной процесс.

Проверка защита

Результат проверки защиты сравнивается с результатом проверки атаки, что бы узнать сколько повреждения получит защищающийся боец. Если защищающийся персонаж выиграл противостояние – то во время шага определения повреждения он получит +[Уровень персонажа] к своему значению [Блока].

В случае триумфа на проверке защиты – персонаж полностью избегает атаки, даже если атакующий так же получит триумф. Перейдите к шагу контр-атака.

Боевое значение используемое для защиты зависит от типа атаки.

- **Удар, атака оружием, атака дальнего боя**: для проверки защиты используется [Оборона].
- **Захват:** для проверки защиты используется [Укеми].

Уклонение

Уклонение от атаки происходит когда защищающийся побеждает в противостояние с триумфом, или когда использован определенный прием. Уклонение позволяет полностью избежать повреждения.

Атаки с эффектом слабости

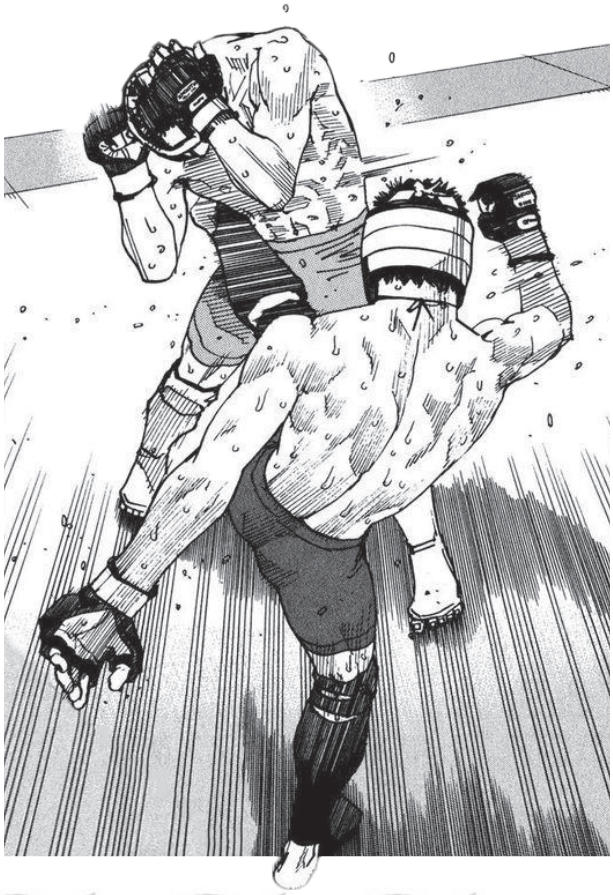
Если атакующий использовал атаку дающую слабость, и победил в противостояние, то слабость применяется до шага определения повреждения.

Определение повреждения

Атакующая сторона выполняет бросок повреждения: 2D + [Сила атаки] использованного приема + модификаторы повреждения используемого типа повреждения + прочие модификаторы повреждения.

Триумф на проверке атаки

В случае триумфа на проверке атаки – персонаж получает модификатор повреждения +2D во время шага определения повреждения. Однако, приемы не наносящие повреждения не получают этот бонус.



Урон

Уроном называется количество ОС которое теряет защищающийся персонаж.

Защищающийся боец складывает модификатор блока подходящего типа атаки, эффект приемов, и прочие модификаторы, а затем вычитает получившуюся сумму из повреждения атакующей стороны. Итоговый результат становится уроном.

Контр-атака

Если защищающийся боец выиграл проверку защиты, он может использовать прием с «моментом: контр-атака». Однако, боец не сможет произвести контр-атаку, если он получил статус «бой невозможен» после получения урона.

Заметьте, что приемы с «моментом: контр-атака» это не атаки. Они не получают модификатор для ударных бросовых и т.п. приемов.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЯ

- **<Удар>** – удары руками, ногами, и другими частями тела, а так же удары тупым оружием.
- **<Бросок>** – повреждение от бросовых техник.
- **<Болевой>** – повреждение от захватов и болевых приемов.
- **<Энергия>** – повреждение от мощной пронизывающей энергии. Тип повреждения встречающийся в секретных техниках. Броня, модификаторы блока и приемы не могут уменьшить это повреждение. Только секретная техника способна уменьшить этот тип повреждения.
- **<Порез>** – урон от холодного оружия и некоторых приемов.
- **<Пуля>** – урон от огнестрельного оружия и некоторых приемов.

РАНЫ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В результате атаки боец может потерять ОС, заработать слабость, или получить физические и ментальные раны.

СТАТУС «БОЙ НЕВОЗМОЖЕН»

Когда ОС персонажа падают до 0 или ниже, он получает статус «бой невозможен».

Находясь в состоянии «бой невозможен» персонаж не может выполнять проверки действия, до тех пор пока не перейдет в состояние «не ходил» или «отходил». Боец так же не может использовать приемы, и теряет эффект от примененных ранее приемов. Однако, это ограничение не распространяется на приемы с «моментом: постоянно». Кроме этого, боец не получает какого либо особого пенальти за то что его ОС опустились до 0.

Статус «бой невозможен» снимается после завершения пошагового режима (после конца боя). Боец имевший статус «бой невозможен» восстанавливает [Базовое значение силы] ОС.

СМЕРТЬ

В Кензен Мусо смерть это не только остановка жизненных функций, но так же и получение неизлечимых ранений или уход из мира боевых искусств. Умерший персонаж больше не может быть использован в игре после завершения сессии. Однако, персонаж может умереть только если игрок согласен на это. Исключение составляет персонаж «взглянувший в бездну».

Судьба побежденных НПИ зависит от воли игроков.

ВЗГЛЯД В БЕЗДНУ

Во время процесса инициативы, боец находящийся в состоянии «бой невозможен» может вернутся в строй, перейдя в состояние «не ходил». Ценой этому станет смерть персонажа.

Взглянувший в бездну персонаж должен поставить отметку «смерть» в колонке ОС на листе персонажа.

Взгляд в бездну может быть использовано только 1 раз, во время кульминационной фазы. Если ОС взглянувшего в бездну ПИ снова опустятся до 0, он не сможет взглянуть в бездну второй раз.

Взглянувший в бездну персонаж умрет после окончания боя. Игрок умершего персонажа может разыграть сцену его смерти или ухода из мира боевых искусств до конца завещающей фазы игры, либо оставить это за кадром, позволив персонажу пропасть без вести.

Взгляд в бездну можно использовать только если мастер одобрил это до начало игры.

Кроме получения статуса «не ходил», взглянувший в бездну ПИ так же получает следующие эффекты:

- ОС восстанавливается до [Базового значения силы].
- Все полученные слабости пропадают.
- Персонаж не может получить никаких слабостей до конца боя.
- [Цена:] приемов может быть проигнорирована. Однако цену секретных техник все ещё необходимо платить.
- Боец получает 3 киаи карты рубашкой вверх.

СЛАБОСТЬ

Слабость это последствия вызванные физической или ментальной атакой, использованием приема, или полученные из какого либо другого источника.

Для слабостей используется сокрушение |СЛ|, например |СЛ:растерянность|.

Боец может одновременно иметь несколько разных слабостей, но не может получить несколько одинаковых слабостей. В случае повторного получения слабости – персонаж получает 1D урона.

Избавление от слабости

От каждой слабости можно избавиться своим собственным способом, описанным ниже. За один момент можно избавиться только от 1 слабости. Все слабости автоматические снимаются в конце боя. Однако мастер может отменить это правило, следуя обстоятельствам или интересам сценария.

Давление

|СЛ:давление| означает что персонаж находится под тяжелым давлением. Боец с |СЛ:давление| не может использовать никакие приемы, кроме тех что имеют «момент: постоянно».

|СЛ:давление| снимается с помощью использования своего малого действия.

Удержание

|СЛ:удержание| означает что персонаж не может свободно двигаться.

Боец с |СЛ:удержание| не может перемещаться, кроме того все результаты его проверок уменьшаются на -5.

|СЛ:удержание| снимается с помощью использования своего действия движения.

Повален

|СЛ:повален| означает что персонаж упал. Боец с |СЛ:повален| не может использовать основное действие и уменьшает значение [Движения] на -5.

|СЛ:повален| снимается с помощью использования своего малого действия.

Потеря равновесия

|СЛ:потеря равновесия| означает что начиная со следующего раунда, персонаж находится в нестабильном положении. Боец с |СЛ:потеря равновесия| уменьшает все результаты своих проверок реакции на -10.

|СЛ:потеря равновесия| снимается с помощью использования своего действия движения.

Растерянность

|СЛ:растерянность| означает что разум персонажа затуманен. Боец с |СЛ:растерянность| не может использовать основное действие.

|СЛ:растерянность| снимается с помощью использования своего действия движения.

Онемение

|СЛ:онемение| означает что движения персонажа становятся вялыми. Боец с |СЛ:онемение| не может использовать приемы с «моментом: контратака», кроме того все результаты его проверок во время основного действия уменьшаются на -5.

[СЛ:онемение] снимается во время процесса очистки.

СЕКРЕТНЫЕ ТЕХНИКИ И ПРИЕМЫ

Приемы и секретные техники это различные боевые умения уникальные для каждой школы и стиля боевых искусств. Секретная техника это козырная карта школы боевых искусств, которая не должна утечь за пределы школы. Поэтому секретную технику нельзя использовать в любой момент по первому желанию. Сначала бойцу необходимо сконцентрировать разум и накопить боевой дух (киаи).

СЕКРЕТНАЯ ТЕХНИКА

Секретная техника это единственное боевое умение заранее установленное для каждой школы боевых искусств. Для использования секретной техники бойцу необходимо потратить установленное количество перевернутых картинкой вверх киаи карт.

Приоритет секретных техник

Эффект секретной техники всегда получает приоритет над эффектами приемов и прочими правилами.

Если несколько секретных техник были заявлены в один момент, то мастер должен дождаться пока все сделают свои заявления, а затем применить эффекты секретных техник одновременно.

НПИ тоже могут использовать секретные техники, однако в отличии от ПИ, их секретные техники не зависят от класса. Кроме того, НПИ могут владеть более чем 3 секретными техниками.

ПРИЕМЫ

Каждый класс имеет свой собственный набор приемов. Благодаря их использования перед персонажами открываются широкие возможности по ведению боя.

Приоритет приемов

Эффект приемов всегда получает приоритет над прочими правилами. Если эффекты нескольких приемов противоречит друг-другу, то мастеру желательно отдать приоритет более выгодному для ПИ эффекту. Мастер так же может принять решения исходя из внутри-игровой ситуации.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕКРЕТНЫХ ТЕХНИК И ПРИЕМОВ

Секретные техники и приемы используются согласно следующим шагам:

Объявление и проверка

Для использования всех секретных техник и приемов установлен определенный момент. Объявляйте использование в подходящий момент, и следуйте инструкциям.

Плата цены

Если для использования установлена [Цена:] – она должна быть заплачена, не зависимо от удачности проверки или противостояния.

Если цена указана в ОВ или ОС – уменьшите их на указанное значение. Если вы не можете этого сделать – вы не можете использовать выбранный прием. Плата цены в ОВ или ОС не может уменьшить их до 0 или ниже.

Если цена указана в виде слабости, например |Цена:растерянность| – боец получает эту слабость.

Применение эффектов:

Примените эффекты согласно описанию и продемонстрируйте их в описании.

СЛОЖЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Если вы используете секретные техники и приемы с одинаковым названием или с одинаковой целью – их эффекты не складываются. Применяется только эффект секретной техники или приема примененного последним. Исключение составляет секретные техники и приемы в описании которых четко указано что их эффекты складываются.

ОКОНЧАНИЕ ДЕЙСТВИЕ ЭФФЕКТОВ

Эффект оканчивает действие если применивший его персонаж объявляет об этом. Однако, эффекты с «моментом:постоянно» не могут быть отменены. Эффекты для которых не указана продолжительность – заканчивают действие в конце основного процесса.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ ПРОТИВ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторые из секретных техник и приемов делают целью сразу нескольких персонажей. В этом случае, применивший их персонаж (действующая сторона) выполняет 1 проверку, а несколько персонажей с реагирующей стороны выполняют проверки по отдельности что бы определить попадут ли он под действие эффекта.

Тоже правило применяется в случае с нанесением повреждения сразу нескольким персонажам. Выполняется 1 бросок повреждения, и каждый из защищающихся уменьшает его на свое индивидуальное значение блока.

КИАИ КАРТЫ

Киаи карты – это игральные карты представляющие боевой дух и силу воли персонажа. Киаи – боевой дух / боевой клич en.wikipedia.org/wiki/Kiai

Полученные игроками киаи карты кладутся рубашкой вверх. Масть и значение карты не играют роли.

Обычно Киаи карты лежат рубашкой вверх, но во время боя, игрок раскрывает карты по одной, и когда будет открыто определенное количество карт – персонаж сможет использовать секретную технику. После использования, киаи карты возвращаются в колоду.

ПОЛУЧЕНИЕ КИАИ КАРТ

- Все ПИ начинают игру с 1 киаи картой.
- Когда мастер выбирает игрока сцены, он получает 1 киаи карту.
- 1 раз за сцену игрок может получить 1 киаи карту за отыгрышь гордости своего персонажа.
- Персонаж получает 1 киаи карту в начале боя. Персонаж удачно прошедший проверку появления и присоединившейся к бою так же получает 1 киаи карту.
- Наблюдающий за боем персонаж может получить 1 киаи карту за хороший отыгрышь. Персонаж получивший киаи карту таким образом – не получит ещё 1 карту если присоединится к бою.

ПЕРЕДАЧА КИАИ КАРТ

Во время боя, один раз за один раунд, ПИ может передать 1 киаи карту другому участвующему в сцене ПИ. Это действие желательно сопроводить отыгрышем. Если карта была повернут картинкой вверх – то она так же передается картинкой вверх. Наблюдающий за сценой боец так же может получить киаи карту.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КИАИ КАРТ

- Улучшение результата: потратьте 1 киаи карту после выполнения броска что бы получить +3 к результату проверки.
- Использование секретной техники: потратьте указанное в описание секретной техники количество лежащих картинкой вверх киаи карт.

КИАИ КАРТЫ МАСТЕРА

В начале кульминационной фазы игры, мастер получает количество киаи карт необходимое для использование секретных техник НПИ. мастер кладет карты рубашкой вверх. Эти карты могут быть использованы любым НПИ. Однако НПИ не могут использовать их для улучшения результата броска.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

ПРИКРЫТИЕ

Персонаж не являющийся ни действующей ни реагирующей стороной во время атаки, может принять атаку на себя, прикрыв персонажа находящегося в той же зоне схватки. Прикрытие может использовано только в отношение атак.

Прикрытие применяется согласно следующим шагам.

Объявление прикрытия

Использующий прикрытие боец должен объявить об этом после проверки защиты защищающейся стороны, но до определения повреждения атакующей стороны.

Прикрытие может быть выполнено как бойцом который ещё не ходил в этом раунде, так и уже отходившем персонажем. Только 1 боец может объявить прикрытие против 1 атаки. Следовательно прикрывающего персонажа нельзя прикрыть.

Получение повреждения

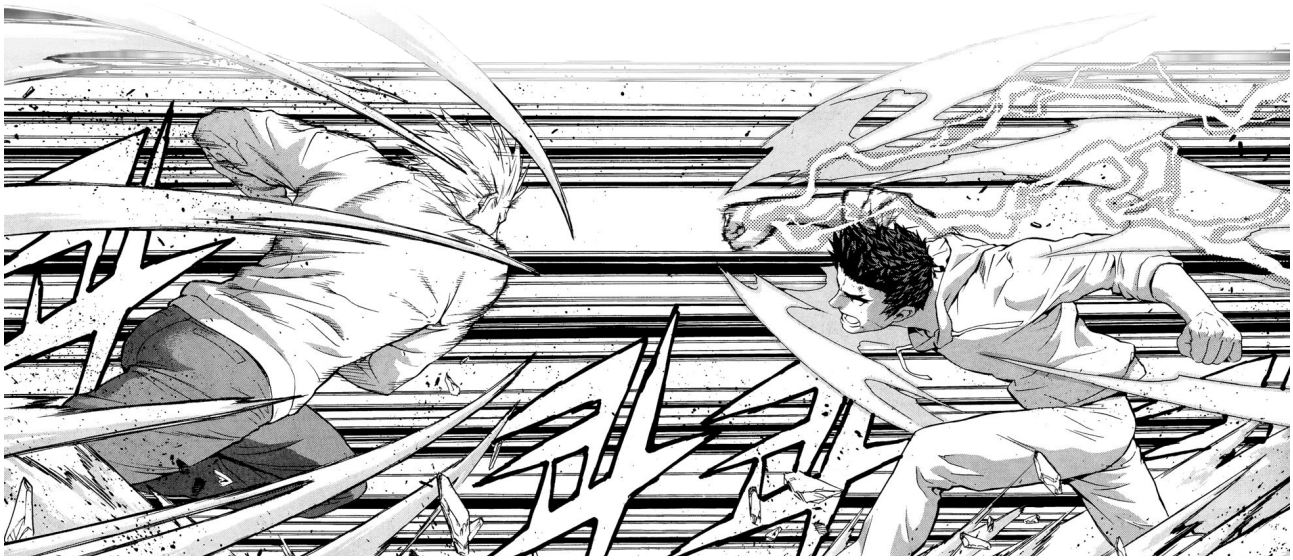
После определения повреждения атакующей стороны, персонаж выполняющий прикрытие получает повреждение. К прикрывающему бойцу применяются все подходящие модификаторы повреждения, и он так же получают все слабости сопровождающие атаку.

НПИ и прикрытие

НПИ не могут выполнять прикрытие, кроме случаев когда НПИ имеет прием выполняющий прикрытие.

ПРОЧЕЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Персонажи могут получить повреждение не только от атак. В таком случае мастер должен бросить 2D+n, где n обычно равно 0, но в зависимости от опасности ситуации может быть повышенно.



СОСТЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Это правила применяемые для игры в режиме «игрок против игрока». Они подойдут для быстрой сессии когда у группы мало времени, или что бы потренироваться в применение правил боя.

Для использования состязательных правил не обязательно иметь мастера. В этом случае, любые разногласия в чтении правил решаются между игроками.

Состязательные правила имеют следующие отличия от базовых.

Одинаковое значения действия

Первых ходит боец с наибольшим [Базовым значением рефлексов]. При одинаковом значении – бросьте 1D, игрок с большим значением ходит первым.

Киаи карты

Персонажи не получают киаи карту в начале игры. Бойцы получают киаи карту во время процесса подготовки, если они не использовали прием или секретную технику (если эффект приема включает получение киаи карты – боец получает её).

Полученные киаи карты сразу переворачиваются картинкой вверх.

Взгляд в бездну

Не используется.

Получение очков опыта

Опыт получается только за 2 пункта:

- **Участвовал в бою:** 3 очка опыта
- **Подготовил место для игры, взаимодействовал с другими игроками что бы найти подходящее время для игры:** 1 очко опыта

Мастер получает опыт как обычно.

KENZEN-MISSION

ワールドセクション

WORLD SECTION

МИР КЕНЗЕН МУСО

ОРГАНИЗАЦИИ

Каратедо Сингакукан

Крупнейшая в мире организация полноконтактного карате. Каждые 4 года проводится World Open Tournament – всемирный чемпионат, открыт для всех, независимо от школы и организации. Хотя это турнир по карате, на нем разрешены некоторые болевые и бросовые приемы, и в нем принимают участие многие спортсмены из других направлений единоборств.

UMA

Universal Martial Arts Association – Всемирная ассоциация боевых искусств. Новая организация, основанная харизматичным прореслером Ахиллесом Инами. UMA стремится развивать все виды боевых искусств и проводит серьезные соревнования, отвергая постановочную природу прореслинга. Среди фанатов рестлинга есть две стороны: одни считают что UMA разрушает мир реслинга, а другая, что UMA это новая эра реслинга.

Pacific Rim Pro Wrestling

Крупнейшая прореслинг организация Японии. Хотя в прошлом она временно пересекла черту между боевыми искусствами и развлечением, сейчас она вновь вернулась к развлекательной стороне прореслинга, и пропагандирует его оригинальные японский стиль. Ахиллес Инами и его новая организация UMA находятся во враждебных отношениях с Pacific Rim Pro Wrestling. В прошлом женский прореслинг имел свою собственную организацию, но теперь она была интегрировано в новую систему.

RankUp+

Управляющая компания, специализирующаяся на спорте, особенно на единоборствах. Компания хорошо известна своей обширной поддержкой, включая сбор информации о статусе часто проводимых соревнований, агентской помощью в заключение контрактов, привлечение спонсоров, процедурой страховки и медицинским сопровождением. Президент Юи Тахара, бывшая дзюдоистка, также работала телеведущей.

Храм Рёрин

Дзен-буддийский храм в пригороде столицы. Считается, что храм был основан ученым, который отправился с визитом в Китай династии Тан и вернулся в Японию, чтобы основать этот храм. Вернувшись в Японию, основатель принес с собой знания боевых искусств Китая, и обучал им своих учеников. С тех пор главный зал и территория храма были открыты для людей практикующих боевые искусства и стали местом обмена и обучения. Нынешний верховный жрец Инба Рюген следует традиции и при-

ветствует мастеров боевых искусств и бойцов в храме. Однако жители близлежащих районов, не знающие историю храма, не в восторге от происходящего и называют это место «храм раздора».

Fighting Journal Inc.

Крупнейшее спортивное издание в отрасли боевых искусств. Помимо отчетов о результатах боев, журнал пользется популярностью среди фанатов благодаря глубокому контенту, включая гиды по боям, интервью с бойцами и практические материалы.

В рамках своего проекта, посвященного 50-летию, Monthly Fighting Journal, начало опубликовать серию статей «Сильнейшие люди боевых искусств». Для написания некоторых из этих статей журналистам приходится выслеживают пропавших без вести бойцов.

Fighter-ranking.COM

Подпольный сайт, публикующий собственные рейтинги мастеров боевых искусств. Сайт полностью анонимен, а дискуссии ведутся в ключе «Кто самый сильный в X? Кто лучший среди Y?». Однако дискуссии нередко превращаются в грязные интернет склоки, происходят утечки персональной информации, и прочие неприглядные особенности анонимных интернет сайтов.

Shibaura Group

Председатель Shibaura Group – страстный поклонник единоборств, и многие из компаний состоящий в его конгломерате выступают спонсорами турниров по боевым искусствам. Председатель даже приглашает интересных ему бойцов на бои за закрытыми дверями. Одна из компаний конгломерата, Shibaura Sports, известна как один из ведущих мировых производителей спортивных товаров.

Частная школа Гун-Ю

Частная старшая школа, насчитывающая более 1000 учеников, специализирующаяся на практическом образование. Ученики усердно учились следуя благородным принципам школы, но ситуация резко изменилась после того, как президент школьного совета Даймон Рюсей взял школу под свой контроль. Даймон собирал хулиганов, проблемных учеников, и других нарушителей спокойствия и превратил их в свою личную армию для достижения своих амбиций, превратив в школу в мир дикой природы, где сильный жрет слабых. Некоторые ученики продолжали сопротивляться правлению Даймона, но они – лишь небольшая сила перед лицом его могущества.

The Gate

Преступный синдикат, произошедшей из организации в прошлом тренировавшей совершенных солдат для военно-промышленного комплекса. The Gate имеет большое влияние на преступный мир полагаясь на стоящих на его службе солдат с превосходными физическими способностями. В частности, GHOULs, специальное подразделение, кото-

рое похищает и промывает мозги людям с превосходными физическими способностями, превращая их в солдат на службе The Gate. GHOULs участвовали во многих военных конфликтах и добивались превосходных результатов.

God Hand, лидер The Gate, стремится превратить членом организации в сверхлюдей, используя энергию Ки. Технологии и знания, полученные в результате этих исследований, используются в военных и криминальных целях и приносят организации огромные суммы денег. Общеизвестная цель God Hand – обрести вечную жизнь, но истинную цель знают менее десятка человек в организации.

Общество пяти когтей

Организация наемных убийц берущая свое начало в древнем Китае. В былые времен общество стояло на службе китайского императора, кроме этого о нем известно не многое. Кто бы не стал их целью, убийца сможет прикончить его голыми руками. Члены Пяти когтей используют школу убийственного кулака и техники скрытого оружия. Криминальное сообщество боится их, зная что предательство повличет за собой смерть.

Общество пяти когтей вновь проявило активность в наше время, узнав что загадочный манускрипт секретных техник, которой они желают заполучить, находится в Японии.

Дзинсинрю Ниндзюцу

Древняя школа искусства ниндзя, берущая свое начало во времена Императора Тэмму (правил с 673 по 686 года). Ниндзя Дзинсинрю особенно умелы в искусстве единоборств, обладая многими стилями ведения боя.

В наши дни школа Дзинсинрю претерпела реорганизацию под руководством нового главы – Каное Генсай. Он поставил искусство своей школы на службу внешней разведке, предоставляя инструкторов боевых искусств для шпионов. Кроме этого, некоторые ниндзя Дзинсинрю, до сих пор занимаются своим исконным ремеслом, действуя как современные ниндзя.

Школа десяти колец

«Това Мугай Рю» это школа древних боевых искусств, овладевшая искусством убийства бронированных воинов на поле боя, смертельными техниками и методами безоружного боя. Считается, что происхождение этого искусства восходит к периоду Камакура (1185–1333), но его мастера всегда находились в тени истории, никогда не появляясь на сцене.

Однако, в наши дни, когда боевые искусства получили всемирную популярность, преемник школы десяти колец, Това Кайто, однажды появился на пороге ассоциации боевых искусств Японии, как будто в поисках сильнейшего бойца, которому он мог бросить вызов. Он неоднократно участвовал в боевых турнирах, матчах и разборках додзё, чтобы продемонстрировать превосходство «Това Мугай Рю» над другими боевыми искусствами и единоборствами.

ЗНАЧИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ахиллес Инами

Живое воплощение прореслинга

Пол: мужчина

Возраст: 48

«Прореслинг круче всех. Я приму любой вызов. Подходи кто не боится.»

Нисиока Кейске

Восходящая звезда дзюдо

Пол: мужчина

Возраст: 18

«Ну, я правда много всякого хочу сделать, весело же.»

Ширли Роквелл

Женщина-реслер приехавшая из заграницы

Пол: женщина

Возраст: 27

«О, смотри! В этом магазине продают пластиковые модели из 90х!»

Онодера Данго

Чемпион по боксу в среднем весе

Пол: мужчина

Возраст: 20

«Заткнись а? Я говорю, если я буду мочить его и стоять до конца, то выиграю!»

Хикава Рёдзи

Карате аристократ

Пол: мужчина

Возраст: 21

«Аа? Это что... по твоему называется Карате?»

Това Кайто

Загадочный мастер традиционных боевых искусств

Пол: мужчина

Возраст: 24

«Школа десяти колец... достигла совершенства в искусстве убийства.»

Синозаки Харуро

Знаменитый комментатор

Пол: мужчина

Возраст: 36

«Оп-па! Получится ли у него Бэк-дроп? Это было больно..!»

Курияма Ёко

Живое воплощение прореслинга

Пол: женщина

Возраст: 23

«А? А он ведь двигается быстрее чем предыдущий боец... н-нет, н-ничего, не обращайте внимания!»

Дзян Рисри

Девушка-мастер боевых искусств из Китая

Пол: женщина

Возраст: 15

«П-пирожки из буфета..? Я поклялась победить своего врага вообще то...»

Каное Нозоми

Сбежавшая куноичи (женщина-ниндзя)

Пол: женщина

Возраст: 16

«Как долго мне ещё нужно будет скрываться и убегать? Я больше не могу это терпеть...»

Сибаура Доно

Лидер огромной зайбацу (финансового конгломерата / корпорации)

Пол: мужчина

Возраст: 82

«Я понимаю что это просто распущенность. Однако я живу ради того что бы наслаждаться ей.»

Инба Рюген

Верховный жрец храма раздора

Пол: мужчина

Возраст: 71

«Понимаю. Ну раз вы нашли время что бы добраться до сюда, давайте приступим к делу.»

Длань Господня (God Hand)

Глава злодейской организации

Пол: мужчина

Возраст: 71

«Это сила. Если ты владеешь силой «Ки», наполняющая человеческое тело, ты можешь достичь чего угодно»

Натали Кимиока

Злодейский ученый

Пол: женщина

Возраст: 31

«Мы наблюдаем пятикратное увлечение мышечной активности. Продолжайте увеличивать дозу.»

Черная мамба (Black Mamba)

Наемный убийца из GHOULs

Пол: женщина

Возраст: неизвестно

«Ха-ха. А можно я его прикончу?»

Уильям Арчер

Следователь СРО

Пол: мужчина

Возраст: 29

«Я хочу что бы вы помогли мне с расследование. Скорее всего вы единственный кто сможет это сделать.»

Даймон Рюсей

Жестокий властелин школы

Пол: мужчина

Возраст: 18

«Под покровом человеческого общества скрывается дикая природа. Сильный жрет слабого – вот истина!»

Мисаки Юна

Героиня сопротивления

Пол: женщина

Возраст: 17

«Сила это не самое главное, ты не прав!»

Асихара Рей

Загадочный доктор

Пол: женщина

Возраст: 36

«Вот дурак. Ты этого добивался? Я вылечу тебя только один раз.»

“Боевой бык богов” Черный шторм

Свирепствующий бык

Пол: самец

Возраст: 7

«Бур-ру... Бмм-мууууууууууууу (несется вперед)»

KENZEN-MISSION

ゲームマスターセクション

GAME MASTER SECTION

РАЗДЕЛ МАСТЕРА

НПИ

НПИ делятся на 3 категории:

- **Гости:** персонажи обладающей такими же характеристиками как и ПИ или превосходящие их в силе.
- **Шестерки:** группы персонажей делящие один набор характеристик на всех. Шестерки могут представлять шайку хулиганов или группу охранников – противников пытающихся взять числом.
- **Массовка:** персонажи не имеющие характеристик и приемов. Массовка подчиняется правилам установленным мастером. Массовка не вступает в противостояние с ПИ. Если ПИ хочет получить что то от персонажа массовки, он может пройти проверку подходящего навыка.

ПРАВИЛО СЕМИ

Мастер может не использовать кубики для определения результат проверки НПИ. Вместо этого результатом броска считается 7.

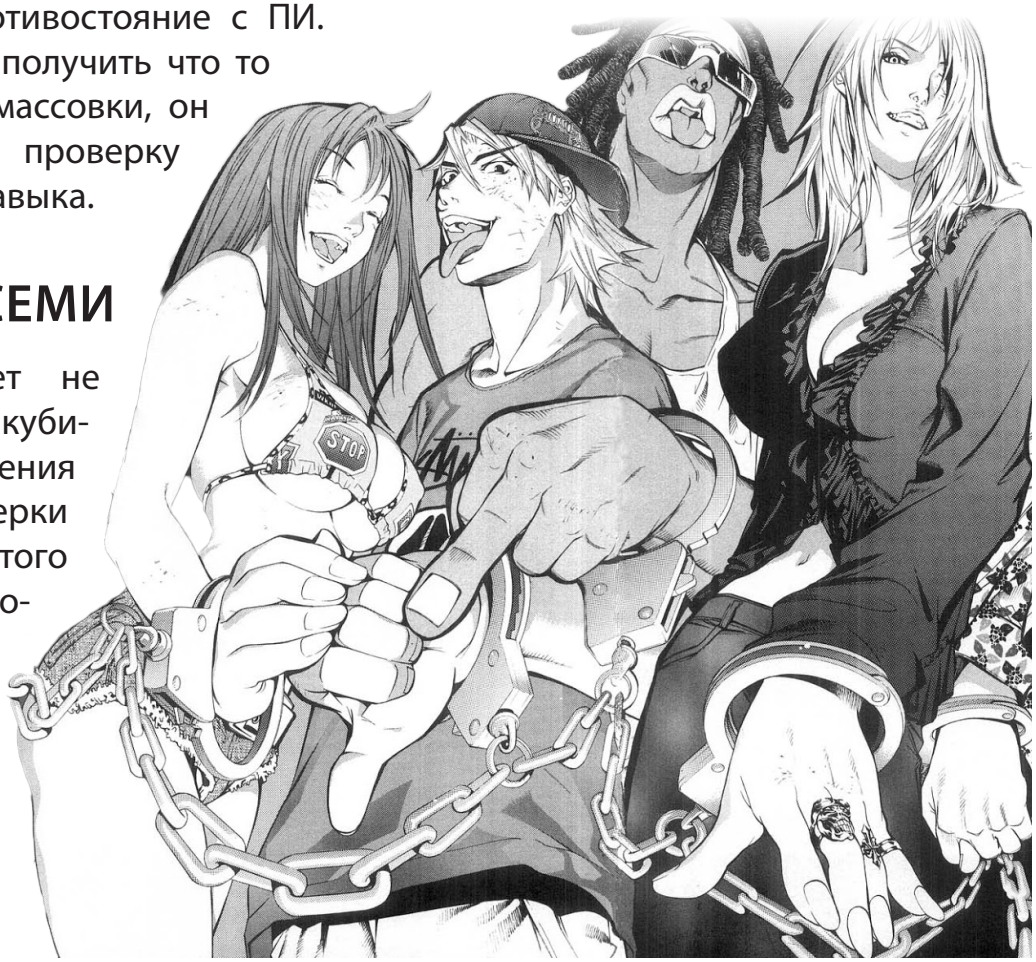
Заранее сообщите игрокам, если собираетесь использовать это правило.

ПРОТИВНИКИ

Враги делятся на индивидуальных врагов и вражеских шестерок.

Мастер может создавать оригинальных врагов используя представленные ниже вражеские навыки. Заметьте, что для участия в бою враг должен иметь атакующий прием.

Вражеских шестерки получают право хода во время раунда в зависимости от их типа атаки, поэтому создавая шестерок мастер должен выбрать для них либо атаку ближнего боя, либо дальнего боя, но не обе сразу.



ПРИЕМЫ ПРОТИВНИКОВ

Здесь представлены приемы которые доступно только НПИ.

СВОЙСТВО: БОСС

Уровень: - **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Боец достиг совершенства в мастерстве нападения, и способен выполнять атаки не думая.
Эффект: Все используемые вами приемы не требуют затраты ОВ, кроме тех, что имеют [Момент: контр-атака] и [Момент: реакция].

СВОЙСТВО: БОСС (КОНТР-АТАКА)

Уровень: - **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Боец достиг совершенства в мастерстве контр-атаки, и способен выполнять их не думая.
Эффект: Все используемые вами приемы имеющие [Момент: контр-атака] не требуют затраты ОВ. Может быть использовано 1 раз за 1 раунд.

СВОЙСТВО: БОСС (РЕАКЦИЯ)

Уровень: - **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Боец достиг совершенства в мастерстве реакции, и способен выполнять их не думая.
Эффект: Все используемые вами приемы имеющие [Момент: реакция] не требуют затраты ОВ. Может быть использовано 1 раз за 1 раунд.

КОМАНДИР

Уровень: - **Цена:** нет
Цель: Сцена (выбор) **Дальность:** далеко
Момент: процесс подготовки

Описание: Умение раздавать приказы шестеркам.
Эффект: Применяется по отношению к шестеркам. Наносимое шестерками повреждение увеличивается на +1D. Этот эффект длится до конца раунда.

ПОВТОРНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень: - **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: смотри эффект

Описание: Техника позволяющего бойцу действовать повторно, полагаясь на свою скорость или не допуская не единой бреши в обороне.
Эффект: Используется когда все персонажи присутствующие в сцене находятся в состоянии “отходил”. Вы получаете состояние “не ходил”. Может быть использовано 1 раз за 1 раунд.

ЗАСАДА

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: постоянно

Описание: Навык, указывающий на то, что боец умеет ждать, пока противник сделает ход.
Эффект: Выполняется ожидание.

АТАКА ПО ОБЛАСТИ

Уровень: 1 **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Техника атаки нескольких оппонентов находящихся в одной области, например размахивая руками, или используя свое огромное тело.
Эффект: Ваши атакующие приемы меняют цель на [Цель: вокруг (выбор)]. Заметьте, что этот эффект действует только на приемы, он не работает на секретные техники. Этот эффект длится до конца основного процесса.

АТАКА НА РАССТОЯНИИ

Уровень: - **Цена:** нет
Цель: на себя **Дальность:** нет
Момент: действие движения

Описание: Боец способен выполнять приемы без прямого контакта с телом оппонента, выпуская энергию ки, либо используя различные приспособления.
Эффект: Ваши атакующие приемы меняют дальность, на [Дальность: далеко]. Заметьте, что этот эффект действует только на приемы, он не работает на секретные техники. Этот эффект длится до конца основного процесса.

СПИСОК ПРОТИВНИКОВ

Здесь представленная информация от противниках, которых ПИ могут встретить во время игры. Мастер может изменить ту или иную информацию о противниках, и приспособить их для использования в сеттинге сценария.

ШПАНА (ШЕСТЕРКА)

Ур	1	Попад	3	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	2/9	(неудача / успех)	
Рефл	9/+3	Кумитэ	2	Удар	0/1
Восп	9/+3	Укеми	1/8	Бросок	0/1
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/1
Воля	6/+2	ОС	15	Порез	0/1
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/1

Приемы:
{Удар новичка}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:4> + 2D].

Описание: Хулиганы и школьники ввязывающиеся в уличные драки.

ВООРУЖЕННАЯ ШПАНА (ШЕСТЕРКА)

Ур	1	Попад	3	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	2/9	(неудача / успех)	
Рефл	9/+3	Кумитэ	2	Удар	0/1
Восп	9/+3	Укеми	1/8	Бросок	0/1
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/1
Воля	6/+2	ОС	15	Порез	0/1
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/1

Приемы:
{Удар битой}: Основное действие. Близко. 1 цель. Атака холодным оружием. Повреждение: [<Удар:6> + 2D].

Описание: Хулиганы и школьники вооруженные битами или металлическими трубами.

ЕЩЁ ОДНА ШПАНА (ШЕСТЕРКА)

Ур	2	Попад	3	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	3/10	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	2	Удар	0/2
Восп	9/+3	Укеми	3/10	Бросок	0/2
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/2
Воля	6/+2	ОС	20	Порез	0/2
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/2

Приемы:
{Нож}: Основное действие. Близко. 1 цель. Атака холодным оружием. Повреждение: [<Порез:5> + 2D].

Описание: Хулиганы и школьники ножами и другим колюще-режущим оружием.

УЧЕНИК: УДАРЫ (ШЕСТЕРКА)

Ур	2	Попад	4	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	4/11	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	3	Удар	0/1
Восп	12/+4	Укеми	2/9	Бросок	0/1
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/1
Воля	9/+3	ОС	20	Порез	0/1
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/1

Приемы:
{Удар школы}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:7> + 2D].

Описание: Ученики из школы карате, начинающие боксеры, и прочие ученики из школ практикующих ударные атаки.

УЧЕНИК: ЗАХВАТЫ (ШЕСТЕРКА)

Ур	2	Попад	3	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	2/9	(неудача / успех)	
Рефл	9/+3	Кумитэ	4	Удар	0/2
Восп	9/+3	Укеми	4/11	Бросок	0/2
Инт	12/+4	Движ	нет	Болевой	0/2
Воля	9/+3	ОС	20	Порез	0/2
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/2

Приемы:
{Бросок школы}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:5> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

Описание: Ученики из школы дзюдо, традиционных боевых искусств, и прочие ученики из школ практикующих захваты.

НАЧИНАЮЩИЙ РЕСЛЕР (ШЕСТЕРКА)

Ур	2	Попад	4	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	2/9	(неудача / успех)	
Рефл	9/+3	Кумитэ	4	Удар	0/2
Восп	9/+3	Укеми	2/9	Бросок	0/2
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/2
Воля	12/+4	ОС	30	Порез	0/2
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/2

Приемы:
{Tackle}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:5> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

Описание: начинающий реслер состоящий в организации прореслинга.

ЯКУДЗА С ПИСТОЛЕТОМ (ШЕСТЕРКА)

Ур	3	Попад	4	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	3/10	(неудача / успех)	
Рефл	9/+3	Кумитэ	3	Удар	0/3
Восп	9/+3	Укеми	3/10	Бросок	0/3
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/3
Воля	12/+4	ОС	25	Порез	0/3
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/3

Приемы:
{Пистолет}: Основное действие. Далеко. 1 цель. Атака дальнего боя. Повреждение: [<Пуля:10> + 2D].

Описание: Члены мафии или якудзы вооруженные пистолетом.

БОЕВЫЕ АГЕНТЫ THE GATE (ШЕСТЕРКА)

Ур	4	Попад	5	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	4/11	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	5	Удар	0/4
Восп	12/+4	Укеми	4/11	Бросок	0/4
Инт	12/+4	Движ	нет	Болевой	0/4
Воля	9/+3	ОС	40	Порез	0/4
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/4

Приемы:
{Боевой удар}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:10> + 2D].

Описание: Боевые агенты The Gate, обученные армейскому рукопашному бою.

ЯКУДЗА С ПИСТОЛЕТОМ (ШЕСТЕРКА)

Ур	3	Попад	4	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	3/10	(неудача / успех)	
Рефл	9/+3	Кумитэ	3	Удар	0/3
Восп	9/+3	Укеми	3/10	Бросок	0/3
Инт	9/+3	Движ	нет	Болевой	0/3
Воля	12/+4	ОС	25	Порез	0/3
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/3

Приемы:
{Пистолет}: Основное действие. Далеко. 1 цель. Атака дальнего боя. Повреждение: [<Пуля:10> + 2D].

Описание: Члены мафии или якудзы вооруженные пистолетом.

БОЕВЫЕ АГЕНТЫ THE GATE (ШЕСТЕРКА)

Ур	4	Попад	5	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	4/11	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	5	Удар	0/4
Восп	12/+4	Укеми	4/11	Бросок	0/4
Инт	12/+4	Движ	нет	Болевой	0/4
Воля	9/+3	ОС	40	Порез	0/4
Удача	9/+3	ОВ	нет	Пуля	0/4

Приемы:
{Боевой удар}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:10> + 2D].

Описание: Боевые агенты The Gate, обученные армейскому рукопашному бою.

РЕШАЛА

Ур	2	Попад	5	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	5	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	4	Удар	1/2
Восп	12/+4	Укеми	4	Бросок	0/2
Инт	9/+3	Движ	8	Болевой	0/2
Воля	12/+4	ОС	35	Порез	0/2
Удача	12/+4	ОВ	20	Пуля	0/2

Приемы:
{Ослепление}: Малое действие. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|. Цена: 5 ОВ.
{Уличный удар}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:7> + 2D].
{Уличный пинок}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:12> + 2D]. Цена: |СЛ:потеря равновесия|.

Описание: уличные специалисты по разрешению споров агрессивными методами, заработавшие репутацию.

КАРАТИСТ

Ур	3	Попад	6	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	6	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	3	Удар	3/6
Восп	12/+4	Укеми	4	Бросок	3/6
Инт	9/+3	Движ	10	Болевой	3/6
Воля	12/+4	ОС	45	Порез	0/3
Удача	12/+4	ОВ	25	Пуля	0/3

Приемы:
{Круговой удар ногой}: Действие движения. Повреждение {Удара ногой школы карате} +1D.
{Прямой удар кулаком}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:8> + 2D].
{Удар ногой школы карате}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:13> + 2D]. Цена: |СЛ:потеря равновесия|.

Описание: Черный пояс по карате.

ДЗЮДОИСТ

Ур	3	Попад	3	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	4	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	6	Удар	2/5
Восп	12/+4	Укеми	6	Бросок	3/6
Инт	15/+5	Движ	8	Болевой	3/6
Воля	12/+4	ОС	40	Порез	0/3
Удача	9/+3	ОВ	30	Пуля	0/3

Приемы:
{Вывод из равновесия}: Действие движения. Результат проверки [Кумитэ] увеличивается на +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.
{Бросок через плечо}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Бросок:8> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.
{Техника борьбы в партере}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Болевой:13> + 2D]. Может быть использовано когда оппонент имеет |СЛ:повален|.

Описание: Черный пояс по дзюдо.

РЕСЛЕР

Ур	3	Попад	6	Блок	
Сила	15/+5	Оборона	4	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	6	Удар	0/3
Восп	12/+4	Укеми	4	Бросок	0/3
Инт	9/+3	Движ	7	Болевой	0/3
Воля	12/+4	ОС	50	Порез	0/3
Удача	12/+4	ОВ	20	Пуля	0/3

Приемы:
{Дропкик}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:11> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|. Цена: |СЛ:повален|.
{Захват головы}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Болевой:8> + 2D]. В случае успешной проверки атаки противник получает |СЛ:растерянность|.
{Back drop}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Бросок:8> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|. Цена: |СЛ:повален|.

Описание: Мейнстрим прореслер.

ВЫШИБАЛА

Ур	3	Попад	7	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	6	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	1	Удар	2/5
Восп	15/+5	Укеми	3	Бросок	2/5
Инт	9/+3	Движ	9	Болевой	2/5
Воля	9/+3	ОС	40	Порез	0/3
Удача	12/+4	ОВ	30	Пуля	0/3

Приемы:
{Джеб}: Малое действие. [Попадание] +2. Повреждение {Прямого удара} +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса. Цена: 3 ОВ.
{Прямой удар}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:14> + 2D].
{Хук}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Бросок:11> + 2D]. В случае удачной проверки атаки оппонент получает [СЛ:растерянность].

Описание: Охранник с задатками боксера. Таких людей часто нанимают в качестве охранников важные персоны или криминальные синдикаты.

ХИЩНЫЙ ЗВЕРЬ

Ур	3	Попад	7	Блок	
Сила	18/+6	Оборона	3	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	7	Удар	0/3
Восп	15/+5	Укеми	3	Бросок	0/3
Инт	6/+2	Движ	13	Болевой	0/3
Воля	9/+3	ОС	60	Порез	0/3
Удача	9/+3	ОВ	15	Пуля	0/3

Приемы:
{Напрыгнуть}: Действие движения. Проверка атаки +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.
{Звериные когти}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Болевой:14> + 2D].
{Звериные клыки}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Болевой:8> + 2D]. В случае удачной проверки атаки оппонент получает [СЛ:удержание].

Описание: Тигры, медведи, гориллы и прочие опасные животные.

КИКБОКСЕР

Ур	4	Попад	7	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	8	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	6	Удар	0/4
Восп	15/+5	Укеми	7	Бросок	0/4
Инт	12/+4	Движ	11	Болевой	0/4
Воля	9/+3	ОС	55	Порез	0/4
Удача	9/+3	ОВ	45	Пуля	0/4

Приемы:
{Завораживающая комбинация}: Действие движения. Проверка атаки +2. Этот эффект длится до конца основного процесса.
{Локоть}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:13> + 2D]. Если оппонент "не ходил", повреждение +1D.
{Спин кик}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:17> + 2D]. Цена: |СЛ:потеря равновесия|.

Описание: Профессиональный кикбоксер.

НАЕМНИК

Ур	4	Попад	7	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	6	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	7	Удар	3/7
Восп	15/+5	Укеми	7	Бросок	3/7
Инт	12/+4	Движ	10	Болевой	3/7
Воля	12/+4	ОС	60	Порез	1/5
Удача	9/+3	ОВ	40	Пуля	1/5

Приемы:
{Боевой удар}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:15> + 2D].
{Боевой бросок}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Бросок:10> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.
{Контр-захват}: Контр-атака. Повреждение: [<Болевой:10> + 2D]. Цена: 10 ОВ.

Описание: Боец прошедший курсы армейский боевых искусств.

СУМОИСТ

Ур	4	Попад	7	Блок	
Сила	15/+5	Оборона	5	(неудача / успех)	
Рефл	12/+4	Кумитэ	7	Удар	0/4
Восп	12/+4	Укеми	5	Бросок	0/4
Инт	12/+4	Движ	7	Болевой	0/4
Воля	12/+4	ОС	65	Порез	0/4
Удача	9/+3	ОВ	35	Пуля	0/4

Приемы:
{Удар сумо}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:18> + 2D].
{Столкновение}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:11> + 2D]. Может быть использовано если вы выполняли перемещение во время основного процесса. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:растерянность|.
{Бросок через руку}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Бросок:11> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.

Описание: Борец сумо, умело использующий силу своего массивного тела.

УБИЙСТВЕННЫЙ КУЛАК

Ур	5	Попад	8	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	9	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	6	Удар	3/8
Восп	15/+5	Укеми	8	Бросок	3/8
Инт	9/+3	Движ	12	Болевой	3/8
Воля	12/+4	ОС	70	Порез	0/5
Удача	9/+3	ОВ	40	Пуля	0/5

Приемы:
{Акупунктура}: Малое действие. В случае успешной атаки оппонент так же получает |СЛ:Онемение|. Этот эффект длится до конца основного процесса.
{Убийственный кулак}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:23> + 2D]. Значение триумфа: 11.
{Передающий смерть кулак}: Контра-атака. Повреждение: [<Удар:12> + 2D]. 1 раз за раунд.
{Рвущий жизнь кулак}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:23> + 2D]. Уклонение невозможно. 1 раз за сценарий. Цена: 3 киаи.

Описание: Наемный убийца из школы убийственного кулака

НИНДЗЯ

Ур	5	Попад	9	Блок	
Сила	9/+3	Оборона	8	(неудача / успех)	
Рефл	15/+5	Кумитэ	10	Удар	3/8
Восп	15/+5	Укеми	9	Бросок	3/8
Инт	12/+4	Движ	16	Болевой	3/8
Воля	9/+3	ОС	65	Порез	1/6
Удача	12/+4	ОВ	45	Пуля	1/6

Приемы:
{Безоружная техника: атака}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:15> + 2D]. Если оппонент имеет |Слабость|, повреждение +1D.
{Безоружная техника: захват}: Основное действие. Близко. 1 цель. Захват. Повреждение: [<Бросок:18> + 2D]. В случае успешной проверки атаки оппонент получает |СЛ:повален|.
{Техника теневого тела}: Реакция. В случае успешной проверки защиты происходит уклонение. 1 раз за раунд.
{Моментальный удар}: Секретная техника. Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:20> + 2D] + |СЛ:Онемение|. Уклонение невозможно. 1 раз за сценарий. Цена: 3 киаи.

Описание: Воин ниндзя владеющий ниндзюцу. Иногда их нанимают корпорации и криминальные организации.

КИБОРГ-КАРАТИСТ

Ур	5	Попад	8	Блок	
Сила	12/+4	Оборона	9	(неудача / успех)	
Рефл	18/+6	Кумитэ	6	Удар	3/8
Восп	12/+4	Укеми	7	Бросок	3/8
Инт	12/+4	Движ	13	Болевой	3/8
Воля	9/+3	ОС	80	Порез	0/5
Удача	9/+3	ОВ	30	Пуля	0/5

Приемы:
{Кибер-глаз}: Действие движения. Повреждение ударных атак +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.
{Кибер-ускорение}: Малое действие. Повреждение ударных атак +1D. Этот эффект длится до конца основного процесса.
{Кибер-прямой удар кулаком}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:20> + 2D].
{Кибер-круговой удар ногой}: Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:25> + 2D]. Цена: |СЛ:потеря равновесия|.
{Кибер-кулак-волчий зуб}: Секретная техника. Основное действие. Близко. 1 цель. Ударная атака. Повреждение: [<Удар:20> + 2D]|. Уклонение невозможно. 1 раз за сценарий. Цена: 3 киаи.

Описание: мастер единоборств с кибернетическими имплантатами установленным The Gate.

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳禅無双

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя бойца

Имя игрока

Использовано очков опыта

Класс

Уровень персонажа / **ур.**

/ **ур.**

/ **ур.**

/ **ур.**

Пол

Возраст

Внешность

Цвет глаз

Цвет волос

Цвет кожи

Рост и вес

Проверка появление

[Удача] (F)

Связь (F+2)

Значение характеристики	Сила	Рефлексы	Восприятие	Интеллект	Воля	Удача
Базовое						
Бонус характеристики Базовое ÷ 3 (округлять вниз)	A +	B +	C +	D +	E +	F +

Секретная техника

Название	Момент	Цель	Даль-ность	Цена	Эффект	№ страницы

Жизненый путь

Профессия

Опыт

Связь

Преимущество от профессиональных знаний (результат проверки + 3)

Личная гордость

Связь

Отношения

Уровень жизни

Очки активов

Таблица боевых характеристик

	Базовое значение боевых характеристик (округлять вниз)	Класс / уровень			Без снаряжения (подсумма)	Броня	Опция	Прочее 1	Прочее 2	Прочее 3	Значение боевых характеристик (итого)
		/	/	/							
Попадание (B+C)÷2					Попадание						**Попадание**
Защита (B+F)÷2					Защита						**Защита**
Кумитэ (D+C)÷2					Кумитэ						**Кумитэ**
Укеми (D+F)÷2					Укеми						**Укеми**
Движение B+D					Движение						**Движение**
Стойкость [Базовое значение силы] + 30					Стойкость						**Стойкость**
Сила воли [Базовое значение воли]					Сила воли						**Сила воли**
Модификатор повреждения Удар					Удар						**Удар**
Бросок					Бросок						**Бросок**
Болевой					Болевой						**Болевой**
Модификатор блока Удар											**Удар** /
Бросок											**Бросок** /
Болевой											**Болевой** /
Порез											**Порез** /
Пуля											**Пуля** /
Уровень персонажа											**Уровень персонажа** ↵

Предметы

Название	Эффект

Приемы

Название	Ур.	Момент	Цель	Даль-ность	Цена	Эффект	№ страницы
ASDASDASDASD				ЫВА			

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

格闘アクションRPG

拳弾無双 けんぜんむそう

ЛИСТ ЗАПИСЕЙ

Имя бойца	
Имя игрока	
Имя мастера	
Сценарий	
Дата	

ОС

[Стойкость]

Смерть ☐

ОВ

[Сила воли]

Гордость

Связи

	Отношение

Получение очков опыта

Участвовал в игре до конца сессии	☐	
Выполнил цель своей личной гордости	☐ гордости сценария ☐☐☐☐	
Совершал действия и делал замечания которые помогли другим игрокам	☐	
Помогал двигать сессию вперед	☐	
Участвовал в бою	☐	
Подготовил место для игры, взаимодействовал с другими игроками что бы найти подходящее время для игры	☐	
Итого очков опыта		

Подпись мастера

Очки активов

Подсчет значения характеристик (округлят вниз)

Класс	Сила	Реакция	Восприятие	Интеллект	Воля	Удача
Базовое значение характеристики						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
Бонус характеристики	+	+	+	+	+	+

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

格闘アクションRPG

拳伴無双

けんぱんむそう

ЛИСТ СЕССИИ

Имя мастера	
Сценарий	
Дата	

1	**Имя персонажа**		**Имя игрока**	**Примечания**
Профессия	**Секретная техника**		**Секретная техника**	**Получено очков опыта**
2	**Имя персонажа**		**Имя игрока**	**Примечания**
Профессия	**Секретная техника**		**Секретная техника**	**Получено очков опыта**
3	**Имя персонажа**		**Имя игрока**	**Примечания**
Профессия	**Секретная техника**		**Секретная техника**	**Получено очков опыта**
4	**Имя персонажа**		**Имя игрока**	**Примечания**
Профессия	**Секретная техника**		**Секретная техника**	**Получено очков опыта**
5	**Имя персонажа**		**Имя игрока**	**Примечания**
Профессия	**Секретная техника**		**Секретная техника**	**Получено очков опыта**
6	**Имя персонажа**		**Имя игрока**	**Примечания**
Профессия	**Секретная техника**		**Секретная техника**	**Получено очков опыта**

Table

Сумма	**÷ 3 (округлять вниз)**	
	÷ Количество игроков	

Подготовил место для игры, взаимодействовал с другими игроками что бы найти подходящее время для игры

1 очко

Сумма

Очки опыта полученные мастером

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.

格闘アクションRPG、登場!

『拳禅無双』は武術や格闘技を身に付けた格闘家をプレイするテーブトーク・ロールプレイングゲームである。空手、プロレス、八極拳など12種の流派クラスと、パワー、スピードなど4種のスタイルクラスを組み合わせ、巨悪へ立ち向かえ!!

集え!　強者たちよ!

『拳禅無双』では、ゲームシステムとして、多くの実績を持つSRS（スタンダード・RPG・システム）を採用。また、通常の進行ルールの他、PC同士で戦うための対戦ルールも掲載。最強の格闘家は誰だ!!

プレイに必要なもの：本書、六面体ダイス（サイコロ）2個～、トランプ1セット、筆記用具
推奨プレイ人数：2～4人（ゲームマスター（進行役）含む）
想定プレイ時間：4～5時間